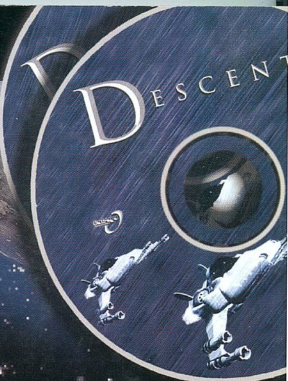
TELJES JÁTÉKPROGRAM: DESCENT 3



PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2001/11

132 OLDAL + 3 CD + POSZTER

COMMANDOS 2
POOL OF RADIANCE 2
C&C: YURI´S REVENGE

DVD TESZT ÉS NYEREMÉNYJÁTÉK

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

1646 Ft

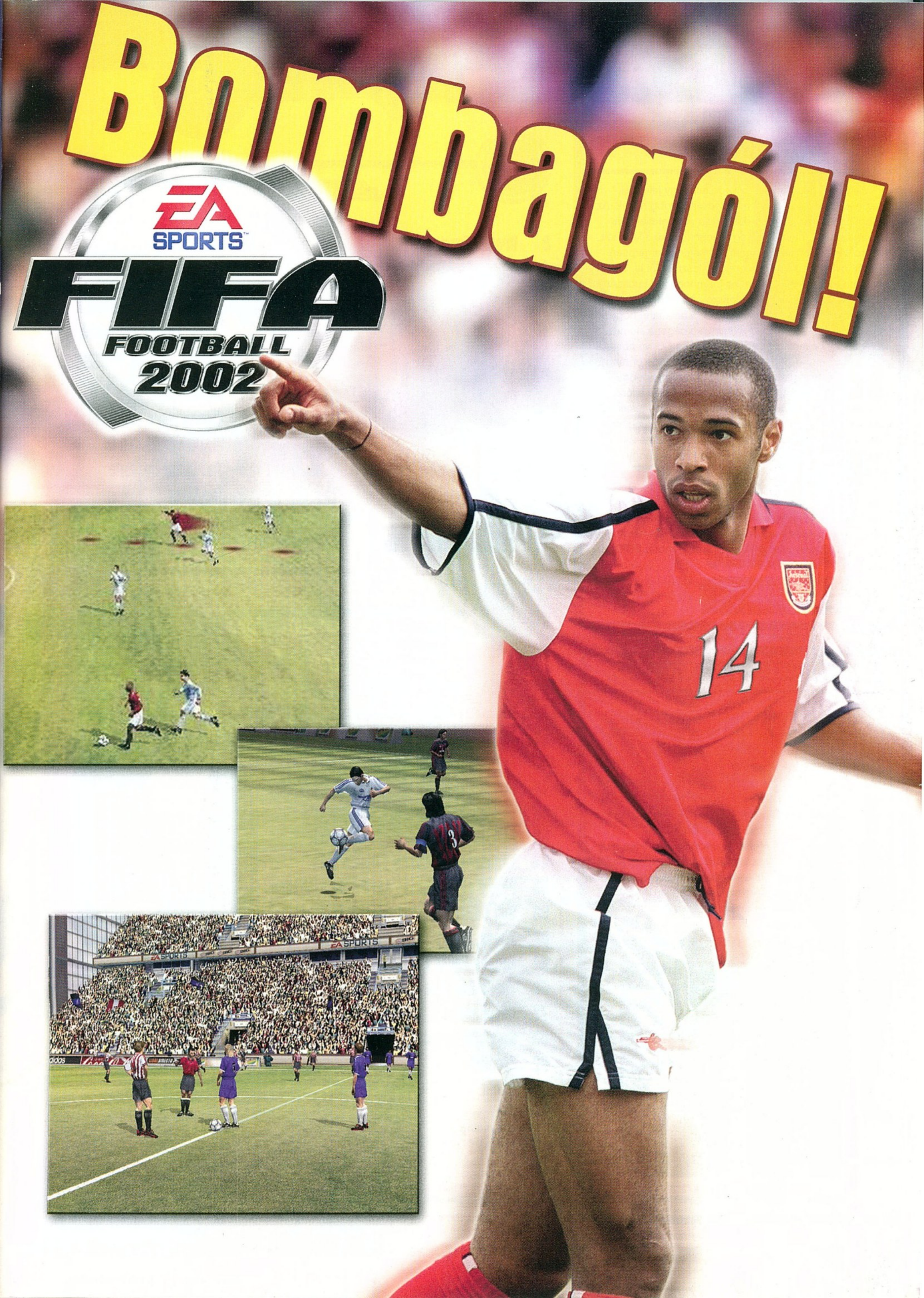
BEMUTATÓK: MOTOR CITY ONLINE, MOTO RACER 3, HAEGEMONIA, NEW WORLD ORDER GRANDIA 2, ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

JÁTÉKLEÍRÁSOK: SUB COMMAND, ART OF MAGIC, CODENAME OUTBREAK YURI´S REVENGE GAMING GUIDE, COMMANDOS 2 GAMING GUIDE SHEEP, DOG 'N' WOLF, F1 2001, THRONE OF DARKNESS, PLANET OF THE APES

DEMÓK A CD-N: ART OF MAGIC, STRONGHOLD, STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

A PC GURU minden példányához három CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól!

GAINWARD
NVIDIA Awarded Gainward!
Best Price Performance Products 200
NVIDIA Awarded Gainward!
Best 3D Promotor 2001
GeForce3 PowerPack !!!
CARDEXPERT
GAINWARD
Beyond Your Imagination
Cardexpert Geforce 3 Powerpack VIVO
„ Golden Sample "
Speciális válogatású Geforce 3 Processzorok
64 MB 3,8 ns DDR RAM
Video Bemenet és Video kimenet, DVI csatóló
3 Év garancia
GeForce2 Pro/450
GAINWARD
Cardexpert Geforce 2 Pro 450
„ Golden Sample "
Speciális válogatású Geforce 2 PRO Processzorok
64 MB 4.5 ns DDR RAM 450 Mhz Speed , TV OUT
3 Év garancia
GAINWARD
CARDEXPERT
GeForce 2 MX
Beyond your Imagination
64
GOLDEN SAMPLE
Cardexpert Geforce 2 MX/TV „JUMBO"
„ Golden Sample "
Speciális válogatású Geforce 2 MX 400
Processzorok
64 MB 5.5 ns SD RAM 450 Mhz Speed , TV OUT
3 Év garancia
Caty
HERTA
www.orca.hu
Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393
Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33.(Erzsébet Áruház) Tel./fax: 285-6004
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052


Bombagól!
EA SPORTS
FIFA
FOOTBALL
2002

INTRO

Ahogy közeledünk az év vége felé, úgy jelennek meg a karácsonyi szezont megcélzó nagyobb nevek. Az utóbbi hónap legnagyobb durranása vitathatatlanul a Commandos 2, mely az év egyik legnagyobb sikere lett. A Pyro cég ismét kitett magáért, remélem, hamarosan beszámolhatunk a harmadik rész fejlesztéséről is. Sajnos nem tudok ennyi szépet és jót mondani a LucasArts játékról, a Galactic Battlegroundsról. A londoni tesztelés során egyre jobban elszomorodtam, s beláttam, hogy nem ez lesz az a játék, mely kihúzza a céget a slamasztikából. Ennek ellenére feltettük a demót a CD-re, döntse el mindenki maga, akar-e játszani ezzel az Age of Kings „moddal”. A Red Alert 2 kiegészítő, a Yuri's Revenge viszont hozta a formáját, nagyon jól el lehet vele szórakozni, a sorozat kedvelőinek kötelező darab. Kicsit csalódtunk a Pool of Radiance 2-ben is. Reménykedtünk abban, hogy sikerül megszorítania a Baldur's Gate 2-t, de sajnos az alaposabb tesztelés során kiderült, hogy nem éri el annak színvonalát.

Teljes játéknak ebben a hónapban a 2 CD-s Descent 3-at sikerült megszereznünk. A három CD ellenére nem emeltük meg az újság árát, s nem is tervezünk hasonló merényletet a közeljövőben. Nem maradt más hátra, mint hogy jó szórakozást kívánjak a novemberi PC Guruhoz.

PC Guru Team

A HÓNAP JÁTÉKA

Hatalmas érdeklődés és hosszas várakozás előzte meg a játék megjelenését: nem volt hát semmi meglepő abban, hogy a program egyből az eladási listák élére ugrott. Olyan sok nagyszerűnek induló játék okozott már nekem csalódást az évek során, hogy szinte hihetetlenül hangzik ez a tény: a stratégia-kedvelők 1997-től folyamatosan a spanyol csapat és feje, Gonzo Suárez világában élnek (mármint azok, akiknek elegük lett a C&C-klónokból). A Mester egyszerűen képtelen kifogyni az ötleteiből, tonnaszámra ontja magából a jó játékhoz szükséges adalékokat, egyszóval hihetetlen érzékkel képes összetapasztani mindazt, amire a nép ki van éhezve!

A C2 méltán válik 2001 legjobb játékainak egyikévé, és bizton állíthatom, hogy még évek múlva is emlékezni fogunk erre a műre. Egyedüli buktatóit könnyűsége - az elődökhöz képest – és a kicsit hiányos Mesterséges Intelligenciája alkotja. Őszintén remélem, hogy Suárez úr villámgyorsan új céget alapít, és ott hasonlóan egyedülálló játékot állít elő... De addig sok víz folyik még le a Dunán, így mindenkinek bőven marad arra ideje, hogy keblére ölelje ezt a gyöngyszemet!

Dauby

Commandos 2

NEWS

8 Dragon Empires
8 Hitman 2: Silent Assassin
8 Warlords Battlecry 2
9 Outcast 2: The Lost Paradise
9 Dark Age of Camelot – béta
9 Sniper
10 Serious Sam: The Second Encounter
10 EverQuest hírek
10 Beam Breakers
11 Mercedes-Benz Champions
11 Dreadnoughts
11 Dark Sector
12 Dungeon Siege–- béta 4
12 Megarace 3
12 Phantasy Star Online
12 Beyond Atlantis II
13 Chaser
13 – Another War
13 Etherlords béta
14 Colin McRae Rally 3.0
14 Cinemaware klasszikusok
14 Might and Magic IX
15 The Sims: Hot Date
15 Top Lista
15 Farscape

13

JÁTÉKLEÍRÁS

30 Commandos 2 - Tökéletes folytatás
36 – Pool of Radiance: The Ruins of Myth Drannor
40 Yuri's Revenge - Rajongóknak kötelező
42 Art of Magic - Fantasy stratégia
45 Galactic Battlegrounds - Az év csalódása
48 Codename: Outbreak - Taktikai FPS
50 F1 2001 - A trónfosztás elmaradt
54 Throne of Darkness - Diablo klón
56 Planet of the Apes - Lara után szabadon
58 Sub Command - Harc a mélyben
62 Sheep, Dog 'n' Wolf - A hónap meglepetése
64 Empire Earth Multiplayer - Az év RTS-e?
66 Yuri's Revenge Gaming Guide
72 Commandos 2 Gaming Guide
80 Gondolatébresztő - Így írunk mi
82 Mentőöv
84 Cheat

36

Leadtuk a 10. számot, teltek-múltak a napok, már azt hittem, mégsem érkezik meg időben szerkesztőségünkbe a program végleges verziója. Hogy teljen az idő, Forgotten Realms csomagomból elővettem az első részt, de képtelen voltam vele hosszú távon játszani. Mit tehettem hát, sietve beszereztem egy Dungeons & Dragons szabálykönyvét, és azt bújtam órák hosszat. Ekkor értek az első meglepetések. Mire - szinte az utolsó pillanatban - megérkezett a program, már jóval többet tudtam az új szabályrendszerről és arról, miért elképzelhető az, hogy Myth Drannor romjainak felfedezése sokak számára csalódás lesz...

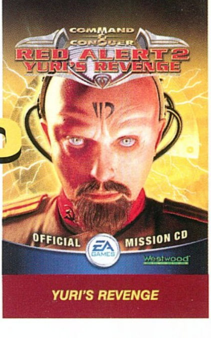
TARTALOM

BEMUTATÓ

16 Moto Racer 3
20 Grandia 2
22 Robin Hood: Defender of the Crown
24 Motor City Online
27 – Alcatraz Show
28 New World Order
29 Haegemonia

27

66



YURI'S REVENGE

72

COMMANDOS 2

TALLÓZÓ

88 Hardver hírek
92 GeForce3 Titanium
94 Homok a gépezetben
98 A PLEXTOR 24X-es csodája
99 Pioneer PDP-502MX monitor
99 CD Organizer
102 - Windows XP
106 Valódi szintlépés?
108 Windows történelem
112 3D Rovat
114 Hardware fórum
118 Grab rovat
120 Levrov
122 Külvilág
126 Ákos interjú
128 Következő szám tartalma

102

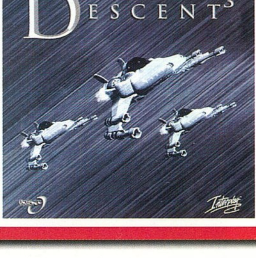
„Tekintettel a történések súlyára, az alábbi összefoglalóban igyekszünk átfogó képet formálni a Windows XP piacra lépésével kapcsolatban, miközben természetesen a felmerülő kérdések sorát alapvetően az otthoni felhasználók oldaláról vizsgáljuk. Egyelőre tesztelni a Windows XP Pro RC2-es változatát tudtuk, amely tulajdonképpen végleges terméknek tekinthető. A Home és a Professional megoldások közötti különbségeket részletesen a cikkhez mellékelt táblázat tartalmazza, de úgy gondoljuk, hogy a hasonló felépítésnek köszönhetően a Próval végzett teljesítménytesztek megegyeznek majd az otthoni változat eredményeivel. Nincs más hátra, mint hogy beszámoljunk az előző pár nap eseményeiről, amelyek során nekem sikerült szinte beköltöznöm az XP-s gép monitora elé és visszaszoknom a kólára, a csokira és a pizzára (vagyis majdnem mindenre, amire eredetileg nem szerettem volna:)). Előzetes értékelésként talán csak annyit, hogy a Windows XP az első telepítését követően rekordgyorsasággal terjedt szét a szerkesztőség gépein, amit elsősorban az igényes külsőnek, a kibővített hardvertámogatásnak és a hibátlan szoftverkompatibilitásnak köszönhetett."

TELJES JÁTÉK

Descent 3

A Descent 3 akkor jelent meg, amikor már szinte el is felejtettük a sorozat előző darabjait. Ez persze nem is baj, hiszen ennek a „résznek" alig-alig van valami köze a „nagy" elődökhöz. A játék immáron csak 3D gyorsítással működik, cserébe viszont gyönyörű grafikát kapunk.

Pentium 200, 32MB RAM, 3D gyorsító kártya



TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK CD MELLÉKLETÜNKÖN

STRONGHOLD

Nos, mit is mondhatnék arról a játékról, amelynek megszületését hónapok óta figyelemmel kísérem? Rosszat semmiképp. És ezt nem feltétlenül elfogultságomnak köszönheti, hiszen minden tekintetben megállja helyét a stratégiai játékok zsúfolt piacán, s eme kétpályás játszható demónak köszönhetően most bebizonyította, hogy a hamarosan bekövetkező megjelenésével átveszi a Caesar 3 és folytatásainak fején lévő koronát. Gyönyörű, aprólékos és élethű középkori csatározások várnak Titeket is a StrongHoldban, amelyet feltétlen látnotok kell!

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

A LucasArts cég legújabb „csodagyereke" már csak azért is felkerült mellékletünkre, mert úgy éreztük, ezt mindenféleképp látnotok kell. Mint CD szerkesztő, a látottak alapján igyekszem nem elítélni a kész programot, ezért inkább azt teszem, amit tennem kell: rátok bízom a döntést. Nézzétek meg Ti, hogy vajon sikerülni fog-e a fejlesztőknek kikecmeregniük a saját maguk által ásott gödörből, és hogy vajon a Battlegrounds lesz-e az a játék, amelyik segíteni fog nekik ebben. Én kételkedem, mindenesetre egy tényt már most biztosra vehetünk: óriási Star Wars rajongónak kell lennie annak, aki nem botránkozik meg akár egy kicsit is ezen a játékon.

CD HÍREK

• Ez a hónap is érdekesen és nem utolsósorban pergő ritmusban telt el. Szépen lassan elkezdtek szállingózni a frissen elkészült játékok a boltok felé, egyre több kiadó próbálja meg saját termékét a karácsonyfák alá varázsolni. Ez persze nagyon dicséretes dolog, csupán egyetlen kérdést vet fel: honnan fogjátok tudni, hogy mit válasszatok a hatalmasra duzzadt kínálatból – hiszen gyakran sok felejthető alkotás is becsúszik a nagyok közé. Ebben próbálunk meg most segíteni Nektek nem csupán magazinunkkal, de CD mellékletünkkel is.

• Először is szeretném megemlíteni színes stratégiai játékdemókollekciónkat, amelynek segítségével az ősz sűrű kínálatából próbálunk felvonultatni néhányat – máskor egész évre jut ennyi. Ez persze korántsem baj, hiszen így legalább döntésképesek lesztek, mire az ünnepekhez érünk.

• Jó hír a taktikai pufogtatás kedvelőinek, hogy Törő Gergely kollegának köszönhetően útnak indítottuk legújabb Operation Flashpoint rovatunkat a mellékletünkön. Azt hiszem, méltán mondhatom, hogy e rovat a legkiemelkedőbb és legrészletesebb téma lett ebben a hónapban: többek közt megismerkedhettek a küldetésszerkesztés alapvető mozzanataival és a készülő MOD-okkal. Ezen felül ismét akad párol-dalnyi Diablo 2 olvasnivaló, s persze ott a jó öreg Quake III rovat is, amelyben újabb kiegészítőkhöz juttatjuk hozzá a mellékletre látogatókat.

• E rövidke kedvcsináló felsorolás korántsem jeleni annak a sornak a végét, amelyet korongunk hordoz megabájtjai közt – hiszen még nem is említettem az Internet Explorer és az Outlook 6-os verzióját. Ezért inkább azt javaslom, hogy ne hagyjátok papírtokjában CD mellékletünket, és a Descent 3 mellett (vagy után) helyezzétek be azt számítógépetekbe. Előre is jó szórakozást kívánok hozzá!

Chris

Javítások (Patch-ek):

• Age of Empires II - The Conqerors v1.0c • Arcanum v1.0.7.0 • Desperados v1.01 • Diablo II Lord of Destruction v1.09b • Diablo II v1.09b • Gangsters 2 v1.07 • MechWarrior 4 v2.0 Point Update • Real War v1.2 • Pool of Radiance 2 Install patch

Csalások • segítségek az alábbi játékokhoz:

Arcanum • Asterix Mega Madness • Baldur's Gate II Throne of Bhaal • Colobot • Command and Conquer Yuri's Revenge • Commandos 2 • Conquest Frontier Wars • Mat Hoffman's Pro BMX • Patrizian II • Pool of Radiance 2 • Red Faction • Sub Command • Throne of Darkness • Zax Alien Hunter.

Háttérképek • asztali témák:

Fantasy Castle • The Matrix 2000 • Spider-Man • Tempest • Black Battledragon asztali témák • plusz többek közt Darkspace • Kyrne • Midgard • Munch Oddysee • Quake 4 és Soul Reaver 2 háttérképek

Shareware Játékok:

Amiga Classix 3 • Kyodai Mahjongg 17.02 • AxySnake • Gems 3D • Battle Blox • Dr Lunatic • MoneyMania

Felhasználói programok:

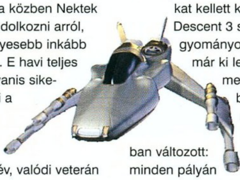
Internet Explorer és Outlook 6.0 • Partition Magic 7.0 demo

DESCENT 3

StartBox

Fejlesztő: Outrage
Kiadó: Interplay
Web:www.outrage.com

Mindig találkozunk olyan dologgal, amit valahogy, valamilyen oknál fogva kihagytunk az életünkből. Az egyik ilyen dolog számomra a Descent 3. Nem tudom megmagyarázni, hogy miért nem játszottam vele annak idején. Talán csak azért, mert az akkori gépem gyenge volt hozzá. Talán csak azért, mert pont akkor más játékkal voltam elfoglalva. De ezzel nem vagyok egyedül, mivel a kollégáim körében többen kihagyták ezt a címet. Most viszont ezerrel belevetettem magam, és minden ráérő időmben ezt nyomom. E sorok olvasása közben Nektek is el kellene gondolkozni arról, nem lenne-e helyesebb inkább utánozni engem. E havi teljes játékunknak ugyanis sikerült megszerezni a Descent 3-at.



Ez a sorozat igazi nagy név, valódi veterán a szakmában. A Descent első része úttörő volt a maga területén: a legelső, valóságosan 3D-s térképű játék. A Doom ekkor már létezett, de az csak a megjelenítését illetően volt 3D, a térképe 2D volt. A Descent 3 3D-s térképének ékes bizonyítéka a tájékozódáshoz lekérhető térkép, amely egyetlen vektoros vonalhálódzsungel. A folytatás (Descent 2) már 3D gyorsító kártyákat is támogatott, de ezen kívül nem volt benne semmi extra változás az első részhez képest.

A Descent 3 akkor jelent meg, amikor már szinte el is felejtettük a sorozat előző darabjait. Ez persze nem is baj, hiszen ennek a „résznek" alig-alig van valami köze a „nagy" elődökhöz. A játék immáron csak 3D gyorsítással működik, cserébe viszont gyönyörű grafikát kapunk. A játékmenet is nagy változásokon ment keresztül. Az előző részekben föld alatti alagutakban és szobákban keresgélve kellett megtalálnunk a kijáratot, miközben egy halom ellenséges robot próbált megállítani minket. A továbbjutáshoz színkódos kulcsokat kellett keresgélnünk. A Descent 3 szakított a hagyományokkal, és most már ki lehet (sőt ki kell) menni az adott bolygó felszínére is. A játékmenet is nagyban változott: minden pályán valamilyen konkrét – általában több lépcsős – küldetést kell megoldanunk, és csak utána kell eljutnunk a kilépési ponthoz. Ezek a küldetések viszont összetettek, sokat kell keresgélnünk, mire késznek nyilváníthatjuk ténykedésünket. Mellékküldetéseket is megoldhatunk, bár ezek nem szükségesek a pálya teljesítéséhez.

A helyszínek mérete igen terjedelmes, és sokszor előfordulhat, hogy elakadunk. Szerencsére van a játékban beépített segítség, amely a Guidebot (átkeresztelhető) névre hallgató kis robotban testesül meg. Ezt a kis botot az F4 billentyűvel hívhatjuk elő. Az F4 újbóli megnyomásával egy menüt kapunk, amelyben a botnak adható parancsok találhatók. A kis szerkezetet rávehetjük, hogy keressen nekünk energiát, shieldet, vagy szinte bármit, amit a játékban megtalálhatunk. Elakadás esetén nyugodtan ráhagyatkozhatunk, mindig megtalálja a keresett kulcs, vagy ajtó helyét. Néha előfordul, hogy a „kis buta" (ezt a nevet kapta tőlem) elakad a falban. Ilyenkor szedjük fel, és egy kicsit arrébb rakjuk ki újra.

A játékban - az elődökhöz hasonlóan - megvadult robotokkal kell megküzdenünk. Ezek a különféle célfeladatokra kifejlesztett gépek saját intelligenciával rendelkeznek. Egy nanovírus-fertőzés miatt azonban teljesen megvadultak, és az ember ellen fordultak. Minden nem fertőzött társukat ellenségnek tekintik, így a mi hajónk is potenciális veszélyforrást jelent számukra. És ez így is van. Kis hajónk ugyanis fejleszthető fegyverzettel rendelkezik. Alapban rendelkezésre áll egy lézerágyú és pár vezérlés nélküli rakéta. Ez eleinte elegendő lesz a robotok likvidálására, de a későbbiekben feltűnő szerkezetek már erősebb páncélzattal és rutinosabb védekezési mechanizmussal rendelkeznek. Utunk során azonban lehetőségünk lesz a fegyverzetünk fejlesztésére. Egyre jobb fegyverek (lángszóró, gatling), továbbá egy halom különféle rakéta és akna kerül majd a birtokunkba, melyek sokkal jobb esélyeket biztosítanak a kiegyenlített küzdelemre.

A játék kivitelezése kimondottan jó. Szép grafika, ötletesen megtervezett pályák és nagyon kellemes hanghatások színesítik a játékot. Minden küldetést új helyszínen kell megoldanunk, melyek grafikailag is jelentősen eltérnek az előzőektől. Külön jó pont a felszíni (nyitott) és belső (zárt) helyszínek keverése. Negatívumként csak a zenei aláfestés sekélyességét tudnám felhozni. Mindenképpen megemlítendő még az is, hogy bár a játék nem mai darab, de a grafika teljes pompájához igen erős hardvert kell alátenni. Nálam P3 600-on, 396 MB RAM-mal, 32MB-os Kyro2 grafikus kártyával bizony alaposan vissza kellett venni a részletességből ahhoz, hogy a játék elfogadható sebességgel fusson.

Remélem, sokan nekivágtok most a Descent 3 végigjátszásának, és saját kezűleg fedezitek fel ennek a méltatlanul elfeledett játéknak az igazi értékeit.

SakmaN
sakman@vogel.hu

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Ha kellőképpen kiszórakoztuk magunkat a Max Payne által nyújtott ugrándozásokkal, és valami komolyabb külső nézetes játékra vágyunk, érdemes pillantást vetnünk egy igazi „gondolkodó" TPS készülő folytatására.

A grafikus motor csak enyhe javításokon esik át, ami talán érthető is a rövid fejlesztési időt figyelembe véve. Alapvetően mindenből több és jobb áll majd rendelkezésünkre, számtalan új fegyver és segédeszköz mellett a küldetések megoldási lehetőségei is még szerteágazóbbak lesznek, mint az előző részben.

Az első rész rendszerét annyiban éri alapvető változás, hogy immár választhatunk belső és külső nézet közül. A pályákat követő örökös felszerelés-újraválasztás helyett immár mindenünket tovább vihetjük a pályák között – nem vagyok benne biztos, hogy ez előrelépés, talán inkább a két rendszer keverése lenne a megoldás. Az első rész szép és jó volt, de azért jó lenne, ha a második rész nem válna önmaga klónjává, egy folytatástól én több újítást várnék.

Greg5

Fejlesztő: Io Interactive
Kiadó: Eidos
Megjelenés: 2002. március

WARLORDS BATTLECRY 2

2001. október 10-én indították el a Warlords Battlecry 2 hivatalos honlapját, s egyúttal megmutatták a világnak, hogy készül a nagysikerű Warlords sorozat következő darabja. Talán még emlékeznek páran, hogy az első „epizód" 1989-ben jelent meg, majd ezt követték két-háromévenként a többiek.

Ahogy a képeket elnézem, most sem lesz panasz erre a valósidejű stratégia-szerepjáték keverékre, melyben sokak örömére kedvenc hősünket vihetjük küldetésről küldetésre, párviadalokra, sőt, többjátékos módú megmérettetésekre is. Hősünket egyébként 12 faj és 20 karakterosztály képviselői közül választhatjuk ki. Ha már a számadatoknál tartunk, a WB 2-ben több mint száz varázslatot és különleges képességet is ígérnek, s jól hangzik a csaknem 140 egységtípus is.

Újdonság, hogy bármelyik oldalt választjuk is, lehetőségünk lesz titánidézésre. Ez a csaknem isteni teremtmény aztán hamar rendet vág az ellenfél sorai közt, csakhogy igen költséges. Kicsit úgy hangzik, mint anno a Populous Armageddonja, mert a titánnal már nincs megállás...

Meglátjuk, mi lesz ebből, egyelőre marad a várakozás.

Lily

Fejlesztő: SSG
Kiadó: UbiSoft
Megjelenés: 2002. nyár

DRAGON EMPIRES

Eleddig hétpecsétes titok övezte a Codemasters cég legújabb gyermekét, a Dragon Empirest, de most végre lehullt a lepel, s világgá kiálthatjuk nagyszerűségét. Ebben az online fantasy szerepjátékban még Lily is valóra válthatja leghőbb álmát, s találkozhat a mesebeli lények koronázatlan királyaival, a sárkányokkal.

Itt az emberek és a sárkányok egymás mellett élnek, s viszonyuk épp a pillanatnyi hangulatuktól függ. Hol háborúban állnak egymással, hol segédkeznek más csaták megvívásában. Márpedig harcra bőven van lehetőség, hisz a fennálló öt birodalom szinte megszakítás nélkül torzsalkodik egymással.

Ez a játékosra nézve annyit jelent, hogy bár gyakorlatilag akárki akárkit megtámadhat, megvan az esélye a törvényen kívülivé válásnak. Ez esetben a karaktert bárki büntetlenül lemészárolhatja, sőt, olykor még maguk a hatalmas sárkányok is a nyomukba eredhetnek.

Ellenben, ha a hős elég magas szintet ér el, megalapíthatja a saját céhét, s akár egész városokat az ellenőrzése alá vonhat, s az adófizetők pénzéből kiépítheti védelmüket. Ez esetben nem kell tartani az orgyilkosoktól, itt már valódi háborút kell vívni, gigantikus összecsapásokkal.

Hm. Már megint elkapattam magam, és túl sokat írtam a hírek hasábjaira. Bár szívesen mesélnék, sajnos kénytelen vagyok tovább lépni, de ne bánkódjatok, megígérhetem, hogy erre a játékra később még visszatérünk pár oldalnyi bemutató erejéig.

Bird

Fejlesztő: Codemasters
Megjelenés: 2002. második negyedév

DARK AGE OF CAMELOT BÉTA

Mire e sorok megjelennek, Amerikában már ezrek fedezik fel az online szerepjátékok új trónkövetelőjének világát, a Dark Age of Camelotot. A program rekordokat döntöget, hiszen a megjelenés előtti héten már több mint százezer példány kelt el előrendelésben. A bétateszterek egyöntetű véleménye hogy a DaoC fantasztikusra sikeredett, egyetlen negatív kritikát sem olvastam róla. Magam is kalandoztam e középkori világban kis időt, és elmondhatom, már az első néhány óra után ellenállhatatlan vonzása van...

Ugyan nem szokatlan, hogy az európai megjelenés csúszik az amerikaihoz képest, ám már most sok játékos nehezményezi, hogy különválasztják a két földrész játékosait. A MMORPG-k legújabb képviselője 2001. október 9-én jelent meg Amerikában, ám Európában csak 2002. januárjában adják ki. Így nem csoda, hogy a legtöbb türelmetlen európai már megrendelte a programot, és a tengerentúli szervereken fog játszani. Már most közismert titok, hogy a Merlin szerver főleg ezeknek a játékosoknak a virtuális találkozóhelye lesz.

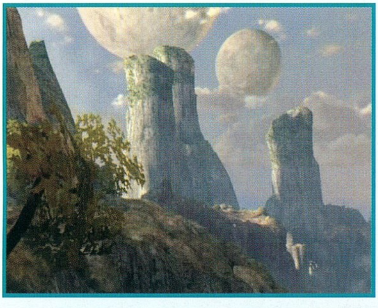
Lily

Hivatalos honlap: www.darkageofcamelot.com

OUTCAST 2: THE LOST PARADISE

Nem sokat tudni róla, de készül. Több mint két évvel az első rész megjelenése után még mindig nem igazán tudom, mit lehetne még hozzátenni ehhez a maga nemében közel tökéletes játékhoz – annak idején 99%-os értékelést kapott a PC Guruban. Talán még a fejlesztők sem nagyon tudják, mivel a játékmenetet ért változtatásokról és a bővebb részletekről egyelőre mély hallgatásba burkolóznak. Annyit tudni csak, hogy továbbra is megmaradnak az akció és kalandelemek keverésénél. Az eddig is fantasztikus grafika erős fejlesztésen megy keresztül, ha hinni lehet a számoknak, közel tízszer részletesebb megjelenítésre számíthatunk. A karakterek, főleg a főszereplő mozgását is tovább tökéletesítik, sokkal több csontból fognak felépülni, mozgásuk élethűbb lesz. A kissé elmosódott képek miatt nem kell aggódni, a játék Playstation 2-es verziójából valók, és nagyon korai állapotot tükröznek csak még, ennek megfelelően a megjelenési időpont is a távolba vész. Megjegyzem, az első rész négy évig készült...

Greg5



Fejlesztő: Appeal
Kiadó: Inforgames
Megjelenés: ?

SNIPER

A Might and Magic sorozat új részeihez hasonlóan az IncaGold cég elsőszemélyű akciójátéka, a Sniper is LithTech engine felhasználásával készül. Nem fogjátok kitalálni, kinek a szerepét kell felvennetek: hát persze, hogy orvlövészek lesztek!

A játék során eljuthattok a nyolcvanas évek számos nagyvárosába, így például Chicagóba, Rómába és Las Vegasba, ahol sokfajta pusztító fegyver közül a nektek legszimpatikusabbat kiválasztva foghattok hozzá a rosszfiúk ritkításának.

Az ötlet nem túl eredeti, de azért remélem, a végeredmény legalább szebb lesz, mint ami a képeken látható.

Bird

Fejlesztő: IncaGold
Megjelenés: 2001 vége

BEAM BREAKERS

Az izgalmasnak ígérkező futurisztikus autóverseny helyszíne a jövő New Yorkja: az autópályák itt nem csupán a földhöz kötöttek, hanem az útvonalak egészen a felhőkarcolók tetejéig tornyosulnak szintről-szinte. A játékos egy olyan banda tagjának bőrébe bújhat, mely illegális autóversenyekben vesz részt a konkurens szövetkezetekkel. Ezeknek az ütközeteknek a helyszíne természetesen az utca maga, ahol nemcsak a gyanútlan autózgatókat kell kerülgetnünk amellett, hogy teljesítjük a kitűzött feladatot, hanem a minket üldöző rendőrök elől is menekülnünk kell. Feladataink közé tartozik például, hogy különféle keményfiúkat kell elszállítanunk egyik helyről a másikra, vagy éppen valamilyen autót kell meglovasítanunk.

Mint a fentiekből kitűnik, a program felépítése erősen emlékeztet a mára már klasszikussá vált Grand Theft Autora, míg a látványvilág Luc Besson nagysikerű, Ötödik elem című filmjét idézi. A grafika azonban igazodik a kor elvárásaihoz, így felülnézet helyett szemkápráztató 3D-s világban barangolhatunk.

A Similis Software várhatóan nagy sikert arató programját a Fishtank Interactive Európában és az Államokban is egyidejűleg februárban szándékozik megjelentetni.

SzB

Kiadó: Fishtank Interactive
Fejlesztő: Simils Software
Megjelenés: 2002. február

EVERQUEST HÍREK

Szerintem nagyrészt a Dark Age of Camelot hatása tükröződik a Verant háza táján történt eseményekkel kapcsolatban. Egyrészt említést érdemel a 2001. októberében megnyitott új típusú szerver, ahol kicsit jobban próbálnak igazodni a szerepjátékosok követelményeihez. Igaz, az 1999-ben megjelent program elvileg MMORPG, ám a „valóságban" a dolgok nem úgy működtek, mint ahogy azt a fejlesztők várták. Ezért az új, Firiona Vie névre keresztelt szerveren a játékosoknak csak egy karaktere lehet, akire módosított szabályok vonatkoznak, melyek kicsit jobban közelítenek a klasszikus szerepjátékosok követelményei felé. A kezdeményezést lelkesen fogadták Norrath kalandozói, akik nyitáskor százával özönlötték el a newbie zónákat nem kis kavarodást okozva egymásnak és a birodalom szörnyeinek.

Az EQ készülő kiegészítőjéhez kapcsolódó új hír, hogy a játékosok lovat vásárolhatnak majd maguknak. Még nem tudni, mennyi pénzért szerezhetik be hátasaikat a The Shadows of Luclin felfedezői, de azt már igen, hogy mágikus síppal szólíthatják majd maguk-hoz őket. Kicsit furcsa, hogy nagyjából e bejelentéssel egy időben jelentek meg a Dark Age of Camelot bétaverziójában is a paripák, igaz, abban „csak" az utazást gyorsítják meg, hiszen még egy alacsony szintű karakter által is megfizethető áron vágtathatunk velük új vidékekre.

Lily

Hivatalos honlap: www.everquest.com

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

Még rendesen be sem lephette a por a Serious Sam dobozát, máris emelhetjük le megint a polcról, hisz novemberben érkezik az első küldetéslemez.

Ennek során három új világba (Dél-Amerika, Babilon és a középkori Kitudjahol földje) juthatunk el, összesen mintegy tizenkét pályányi területre. A három új eszközzel immár tizennégy tagúra bővült fegyverarzenál több mint elegendő lesz az újdonság érzetének keltéséhez, de még a kapzsi emberek is elégedetten dőlhetnek hátra a hét sosem látott ellenfél megjelenésekor.

Az egyjátékos mód mellett a hálózati játékok szerelmesei is ringbe szállhatnak, akár egymást ölve, akár karöltve a rendes pályák szörnyetegei ellen. De ha csak egy géped van, az sem akadály, a négyfelé osztható játéktér segítségével így is bevonhatod barátaidat a vérengzésbe.

Bird

Fejlesztő: Croteam Thursday
Megjelenés: 2001. november

DARK SECTOR

A Digital Extremes komoly célt tűzött ki maga elé: szeretné elhódítani a Counterstrike és az Unreal Tournament megszállott rajongóit! Mint a fentiekből bizonyára kitűnik, a Dark Sector ízig-vérig multiplayer akciójáték lesz.

A program a már említett Unreal Tournament motorját használja majd természetesen igazodva a kor elvárásaihoz: az eredetit kiegészítették jó pár olyan szolgáltatással, melyre korábban nem lett volna lehetőség, ám a technika megállíthatatlan fejlődése alkalmat biztosított rájuk. További újdonság, hogy nem vagyunk a megszokott módon kizárólag a földhöz kötve, hiszen mi magunk választhatjuk ki harcstílusunkat, így például okáért lehetőségünk lesz az űrben harcolni.

Az alkotók ígérete szerinte a Dark Sector még rengeteget fog fejlődni, ezért pontos megjelenési dátum sem áll rendelkezésünkre – annyi azonban bizonyos, hogy a játék idén még nem lát napvilágot. A rendelkezésünkre bocsátott tervek (melyek a karaktereket ábrázolják) mindenesetre eléggé bizalomgerjesztők – lehet, hogy tényleg trónfosztás szemtanúi lehetünk majd!?

SzB

Fejlesztő: Digital Extremes
Megjelenés: 2002

DREADNOUGHTS

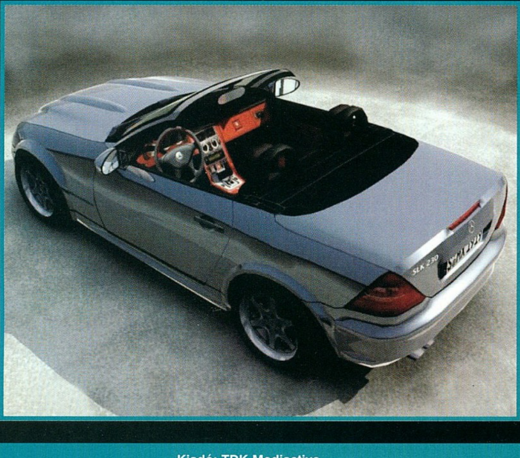
Nincs olyan hónap, hogy ne adhatnánk hírt legalább két (de inkább több) FPS megjelenéséről. A Dreadnoughts is ebbe a virágkorát élő műfajba tartozik, ám a Xenopi állítása szerint mindent elkövet, hogy ne csupán egy legyen a számtalan tucattermék közül. Az alkotók maguk is nagy rajongói a hasonló jellegű játékoknak (például okáért a Quake 3 Arenának és az Unreal Tournamentnek), így igyekeznek azok minden pozitív tulajdonságait összegyűjteni, s újakkal kiegészíteni őket.

A Dreadnoughts a multiplayer játékra fekteti a hangsúlyt, ám az, hogy az úgynevezett Flex engine mennyire váltja majd be a hozzáfűzött reményeket, csupán a későbbiekben derül majd ki. Megjelenés jövőre.

SzB

Fejlesztő: Xenopi
Megjelenés: 2002

MERCEDES-BENZ CHAMPIONS



A DaimlerChrysler AG és a TDK Mediactive közös sajtótájékoztatón bejelentette, hogy PC-s játékot fognak készíteni. A Daimler a Mercedes-Benz autók jogaival száll be az üzletbe (továbbá tanácsokat ad, adatokat bocsát rendelkezésre), a TDK pedig a sok éves kiadói tapasztalatát apportálja. A választható autótípusok – nem meglepő módon – csak Mercedesek lesznek, kárpótlásul minden időszak legsikeresebb típusait vezethetjük majd a klasszikus modellektől kezdve a sportautókon át a luxuskategóriáig bezárólag.

Oliver Eck, a DaimlerChrysler németországi képviselője elmondta, hogy megállapodásuk értelmében gyáruk minden segítséget megad, hogy mindegyik autó egyedi karakterisztikájú, és a lehető legélethűbb legyen.

Heiko Felde, a TDK Mediactive európai igazgatója hozzátette még, hogy a játék alapját a Mercedes-Benz licence adja, ami biztosítja, hogy több legyen, mint pusztán egyszerű versenyautós program. Az is biztos, hogy a német Synetic stúdióval is felveszik a kapcsolatot (ők csinálták ugyanis a sikeres Mercedes-Benz Truck Racinget).

Ha mindez megvalósul, akkor az autós játékok palettája újabb színfolttal lesz gazdagabb.

Tasnádi Zoltán

Kiadó: TDK Mediactive
Megjelenés: 2002 ősz

BEYOND ATLANTIS II

2001. szeptember 26-án a Cryo bejelentette, hogy még idén karácsonyra megjelenik a Myst nyomdokain haladó Beyond Atlantis II-t. A játék egyik nagy szenzációja, hogy közreműködik benne Chiara Mastroianni, aki nem más, mint Catherine Deneuve és Marcello Mastroianni lánya. Azért remélem, nem ez lesz a kalandjáték legnagyobb érdeme!

Lily

Hivatalos honlap: www.cryo-interactive.com

DUNGEON SIEGE - BÉTA 4

Immáron a negyedik béta verzióját van szerencsém kipróbálni Chris Taylor kicsit akadozva készülő akció-szerepjátékának. Nagy szerencse, hogy a programot nem adták ki most ősszel, mert úgy tűnik, bőven van mit csiszolgatni rajta. Jól láthatóan a küldetésrendszer egyre kiforrottabb, a játékmenet kiegyensúlyozottabb és a grafika is még szebb lett. Sajnos vannak még gondok is, egy-egy karakter a játékállás betöltése után még mindig beakad, és most már nem oldja meg a gondot az, hogy kirúgjuk a csapatból, majd visszavesszük. Ráadásul előfordul, hogy egy „rontott" mentés miatt nem tudunk elmozdulni többé az adott zónából. Kicsit kellemetlen, hogy egyik bétaverzió sem használja az előző mentett állásait, de a változások hoznak annyi újdonságot, amennyiért újra és újra nekivág az ember...

Remélem, a jövő tavaszi megjelenést már tudják tartani, és addigra kiforr ez az igencsak ígéretes hack & slash!

Lily

Hivatalos honlap: www.dungeonsiege.com
Megjelenés: 2002. tavasz

MEGARACE 3

Biztonsági öveket kéretik bekapcsolni, indul a futurisztikus arcade autóversenyek második nagyobb rohama! Ezek a játékok utolsó fénykorukat valamivel az első generációs gyorsító kártyák megjelenése után élték, de most úgy tűnik, a GeForce és Radeon csodák ismét megmozgatták a fejlesztők fantáziáját. Motorhead 2, Ballistics, most pedig már a MegaRace harmadik része is a távoli jövő csillogó-villogó világát veszi alapul.

A koncepció annyiban változott az előző részekhez képest, hogy ezúttal elszakadunk a földtől, és lebegő járművekkel lesz dolgunk, valamint a pályák immár a kornak megfelelően nem előre lesznek lerendelve, hanem processzorunk valósidőben számolgatja őket. A versenyeken a legkülönfélébb extrákkal szerelhetjük fel járművünket ellenfelünk életének megkeserítése céljából. Persze ezt csak akkor érdemes, ha oda tudunk figyelni az ármánykodásra az eszeveszett száguldás közben, egyébként jobb választás lehet járművünk valamilyen egyéb alkatrésszel való bővítése – megszámlálhatatlan kacat áll majd rendelkezésünkre autócsodánk feltuningolására. A több mint harminc pálya, és az elmaradhatatlan többjátékos mód garancia a hosszú szórakozásra, és akiknek ez sem elég, azokat majd elszórakoztatja a korábbi részekben már megismert elmebeteg kommentátor.

Greg5

Fejlesztő: Dreamcatcher
Megjelenés: 2002 első fele

PHANTASY STAR ONLINE

A PC Guru tábor valamely lassan múló órájában irigykedve figyeltem Sakman rögtönzött bemutatóját, melyben a Dreamcastos Phantasy Star Online mesés vívmányait villogtatta a köré gyűlőknek. Akkor lemondóan sóhajtoztam azt képzelvén, hogy nekem sose lesz szerencsém ehhez a remekműhöz, ám ez alkalommal tévedtem, az előzetes hírekkel ellentétben végül mégis készül átirat.

A program leginkább talán a Final Fantasy sorozathoz hasonlítható, bár valójában fényévekre van attól. Egyedüli közös vonásuk a mangaszerű akció-szerepjáték (főként akció) stílus, de a megvalósítás terén szinte mindenben eltérnek. Például a PSO komoly többjátékos támogatással rendelkezik, amire a neve is egyértelműen utal.

A játék során harmadik személyű nézetből pusztíthatjuk az ellenfeleket. Lévén, elsősorban online játékra tervezett programról van szó, nem szűkölködünk majd fegyverekben, de varázslatokból is akad épp elég.

Sajnos a PC-s átiratnak ez alkalommal is megmarad a szokásos, SEGA-s rákfenéje, nevezetesen a grafika alig lesz szebb a kissé idejét múlt Dreamcast változatnál, s az idegesítő gamepades irányítás is megmarad. Igaz, ha megfelelő eszközt vásárol hozzá az ember, ez nem a legborzasztóbb módja a kezelésnek, de ha már sokezer forintos gépem rendelkezik az egérnek nevezett nagyszerű eszközzel, szeretném inkább annak áldásos tulajdonságait kihasználni.

Bird

Fejlesztő: Sonic Team
Kiadó: SEGA

ETHERLORDS BÉTA

E hónapban számos béta került karmaim közé, így izgatottan telepítettem gépemre az Etherlords már két korongon terpeszkedő verzióját remélve, hogy kiküszöbölték a programban felfedezett kiegyensúlyozatlanságokat, és jelentősen növelték a játékélményt is. Sajnos nem így történt. Bár számos apró grafikai változtatás könnyíti az áttekinthetőséget, ezen kívül igazán jelentős újdonságra nem leltem. A karakterek fejlődése még mindig kiegyenlítetlen az ellenfelekével szemben és a „paklik" összeállításával is számos gond van. Ezek után kicsit félve tekintek a jövőbe, s tartok tőle, hogy az Etherlords végleges formában sem váltja be a sokak által hozzá fűzött reményeket!

Lily

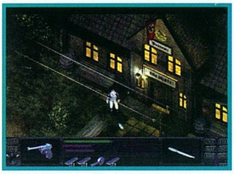
Hivatalos honlap: www.etherlords.com
Megjelenés: 2001. november

ANOTHER WAR

Úgy látszik, a Cenega cég erősen vonzódik a második világháború témájához. A Mortyr után ismét ezt a korszakot választották alapul új játékukhoz, ám ez alkalommal akció helyett szerepjátékot alkottak. Míg ez az ötlet el nem jutott a fülembe, nem is gondoltam bele mélyebben, milyen lehet sci-fi vagy fantasy világok helyett a múlt történelmi eseményeiben elmerülni. Pedig nem is rossz az elképzelés, a fiúk igencsak felkeltették az érdeklődésemet.

A történet során francia zsoldost alakítunk, aki csupán legjobb barátját próbálja kiszabadítani a náci fogságságból, ám végül mégis komoly politikai bonyodalmak kellős közepébe csöppen, amelyek egészen Leningrád legtitkosabb haditámaszpontjáig vezetnek.

A játékban jelentős szerep jut az akciónak, legalábbis ezt látszik bizonyítani a pályák véletlenszerűen generált mivolta, s a több mint száz fellelhető fegyver és ellenfél is. Azért nem kell attól tartani, hogy egyszerű Diablo klón kerekedik belőle, mivel kalandelemek is akadnak bőven számos humoros párbeszéddel megspékelve.



Bird

Megjelenés: 2001. december
Fejlesztő: Cenega

CHASER

Még ki sem pihenhettük a Red Factionben végrehajtott sikeres bányászlázadásunkat, de a Cauldron fejlesztőcsapata máris újra a Mars felszínére invitál bennünket, hogy ezúttal ne a világot, hanem másoké helyett saját bőrünket mentsük meg. A készítők részéről minimális kreativitásról ad számot a történet, mely gyakorlatilag megegyezik az Emlékmás című film sztorijával. Egy titkosügynököt fogunk alakítani, aki elvesztette emlékezetét. Különös módon mindenki a másvilágon szeretne minket tudni; senkiben sem bízhatunk, a rejtélyes előzményekre egyedül kell fényt derítenünk. Az események a kolonizált Marson és az egyre jobban lezüllő, maffiacsoportok által uralt Földön fognak játszódni, ennek megfelelően igen változatos helyszínekre számíthatunk: mocskos nagyvárosok, jéghideg szibériai terep, a vörös bolygó gyéren lakott, erősen őrzött települései – hogy csak néhányat említsek a több mint húsz helyszín közül. Mindezek megjelenítéséért nagyon pofás, saját fejlesztésű engine felel, bár ennek szépségei minden bizonnyal elhalványulnak majd a közel azonos időpontban megjelenő Doom 3 grafikus motorja mellett.

Greg5

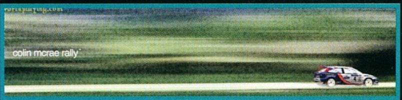
Fejlesztő: Cauldron
Kiadó: FishTank Interactive
Megjelenés: 2002. második fele

COLIN MCRAE RALLY 3.0

Colin McCrash újra támad! Bár az ötletből csak jövőre lesz kézzelfogható termék, az érintettek mindenkit már most biztosítottak arról, hogy teljes az összhang. Rick Nath, a játék producere: „Eddig is nagyon jól együttműködtünk McRae-vel, a navigátorával, Nicky Gristtel és az egész Ford csapattal. Most sincs semmilyen gond, a harmadik részben is számíthatunk a támogatásukra."

Az ígéretek szerint ezúttal nagyobb hangsúlyt szeretnének fektetni a realizmusra, elsősorban a sérülések valódiságára (ezt egyébként Martin Whitaker, a Ford Racing igazgatója is külön kiemelte). A projekten jelenleg 40 ember dolgozik, ám a megjelenés a jövő évre tolódik. További részletek később várhatók.

Tasnádi Zoltán



Fejlesztő: Codemasters
Megjelenés: 2002. ősz

CINEMAWARE KLASSZIKUSOK

Hiába, hogy immár az idő évezredek lassúságával mozgó első számjegye is átfordult, én bizony még mindig nagyon szívesen előveszem a nyolcvanas évek számítógépes játékait. Nem tudom, mi ragad meg annyira ezekben a csúnyácska programokban, hisz gyakran rendkívül bugyuta történettel rendelkeznek, de varázsuk talán épp egyszerűségükben rejlik.

Ezt a nosztalgiaérzést igyekszik a maga oldalára fordítani a Cinemaware is új kezdeményezésével, melyben feljavított minőségben ismét kiadja nagysikerű játékait. Csak hogy a leghíresebbeket emeljem ki közülük: megvásárolható lesz a Defender of the Crown, a Wings, a Three Stooges, a Lords of the Rising Sun és az It Came From The Desert.

Igazán dicséretes kezdeményezés, bár én azért a tervezett 15-20$-os árat enyhén magasnak tartom.

Bird

MIGHT AND MAGIC IX

Nemrégiben írtam pár sort a várva várt Might and Magic IX-ről, de úgy éreztem, erről a programról nem lehet eleget regélni. (Különösen most, hogy nemrégiben minden olvasó kipróbálhatta a hatodik részt, s azóta tömegével érkeznek az érdeklődő levelek. :)

A kilencedik rész számos újítással fog rendelkezni elődjeihez képest. Először is a motorját a Legends of M&M-ből megismert LithTech adja, mely bár némileg elmarad a Quake 3 látványvilágától, azért még mindig szemet gyönyörködtető dolgokra képes, és sokkal jobban alkalmazkodik a szerepjátékok követelményeihez.

A második nagy változás a kaszt- és varázslatrendszerben jelentkezik. A Négy faj (ember, törp, elf, félork) mindössze két foglalkozásfajta közül választhat induláskor: az erő és a mágia útja közül. Később, a kaland során lesz lehetőség a szakosodásra, miután a játékos teljesítette a „kinevező" küldetéseket.

A bűvigék sem rendelkeznek állandó tulajdonságokkal. Minden varázslat alkalmazásához legalább két képzettségben el kell érni bizonyos jártasságot, s ezek egymáshoz viszonyított arányától függ, hogy végül milyen hatása lesz az adott igének.

A készítők a mesterséges intelligenciára a legbüszkébbek, harsányan éltetik annak újszerűségét. Állítólag a legutolsó mellékszereplőnek is saját élete lesz, így a játékos, ha kedve tartja, végignézheti, amint például a kovács reggel felkel az ágyból, munkába indul, elpiszmog az üllőjénél, majd beül a kocsmába egy italra, mielőtt ismét aludni térne.

Amúgy a hosszú játékidő megmarad, a készítők jelen pillanatban körülbelül negyven-hatvanórányit tippelnek, de a több mint hatvan küldetés titkainak alapos kitapasztalásával ez ennél hosszabbra is nyújtható.

Bird

Kiadó: 3DO
Megjelenés: 2002. eleje

• Megnyílt a Zoo Tycoon hivatalos honlapja. Akit érdekel, kukkantsa meg itt: www.microsoft.com/games/zootycoon/.

• Alphába ment az Illusion Softworks Mafiája. Azt még nem lehet tudni, hogy a Mafia: The City Of Lost Heaven elkészül-e karácsonyra, vagy sem.

• A sokak által várt World Sports Cars megjelenése 2002-re tolódik, mert a készítők (West Brothers) és a kiadó (Empire Interactive) között nézeteltérések adódtak, és az anyagiak terén is nehézségek merültek fel.

• Az ünnepekre az id három gyűjtőknek szánt kiadást is készít. Minden bizonnyal sikeres lesz a Quake III, az Ultimate Quake és a Doom csomag is.

• Az Activison megszerezte a Treyarch Invention csapatot. Az akció- és sportjátékok mesterei nevéhez fűződik többek között a Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2, Spiderman the Movie és a Kelly Slater's Pro Surfer fejlesztése is.

• Aki szeretné kipróbálni az Anarchy Online-t és van lehetősége nagyobb mennyiségű adat letöltésére, látogasson el a hivatalos honlapra. Az innen letölthető verzióval az érdeklődők 7 napig ingyen játszhatnak. Akinek pedig tetszik, az maradhat, és ekkor ki kell fizetnie a játék árát (kb.

FARSCAPE

Újabb FPS a láthatáron! A Red Lemon Studios fejlesztésében készülő Farscape egy ideha za valószínűleg teljesen ismeretlen televíziós sorozat alapján készült, melyet az Államokban a Sci-Fi Channel vetít, állítólag nagyon nagy sikerrel. A történet a jövőbe kalauzol el bennünket: A főhős egy John Crichton nevű asztronauta, aki csatlakozik egy eléggé vegyes összetételű bandához, hogy együtt vegyék fel a harcot az ellenséges idegenekkel.

Az akció mellett a kalandelemek is fontos szerepet kapnak – a Farscape rajongóinak pedig külön öröm lehet, hogy a sorozat legfontosabb karakterei (Crichton, Aeryn, Zhaan, D Argo, Chiana és Rygel) mindegyikének a bőrébe bújhatunk.

SzB

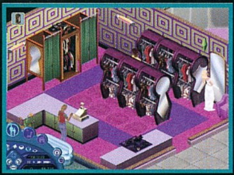
Kiadó: Simon & Chuster
Fejlesztő: Red Lemon Studios
Megjelenés: 2002. június

THE SIMS: HOT DATE

Akik kicsit is foglalkoznak az eladási top listákkal, biztosan észrevették, hogy a The Sims és annak kiegészítői nem kerülnek le az első tízből. Biztosan állíthatjuk, hogy az EA álmában sem gondolta, hogy ez a program ekkora siker lesz. Ám nem rest kihasználni a lehetőséget, ezért máris érkezik az újabb kiegészítő, melyben simjeink már leugorhatnak a belvárosba vásárolgatni, falatozni vagy szórakozni, s ott természetesen találkozhatnak egymással. A repertoárt számos új metakommunikációs forma is színesíti, így például a légbedobott puszik vagy a muszklik mutogatása. Mindenesetre ez reálisabbnak tűnik, mint a megidézett dzsinn vagy a zombivá vált családtag. :) Sims fanok nyugalom, már nem kell sokat aludni...

Lily

Utóirat: Sajnos egy szomorú hír kapcsolódik még ide. 2001. szeptember 24-én a Maxis hivatalosan is bejelentette, hogy leállította a SimsVille fejlesztését. A programon dolgozók nagy részét a készülő Sims Online-hoz csoportosították át.



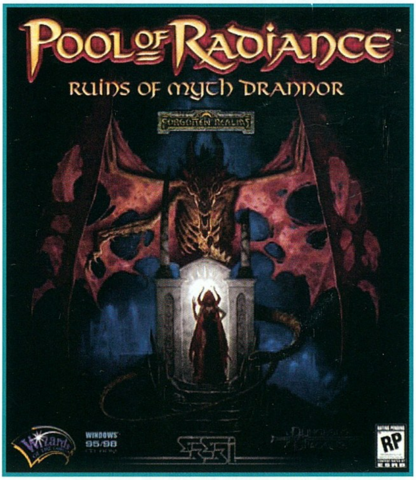
Megjelenés: 2001. november 15.
Kiadó: Electronic Arts

TOP LISTA

Jól látható, mennyien várták a Pool of Radiance folytatásának megjelenését, hiszen a Ruins of Myth Drannor azonnal felkúszott a toplista első helyére megelőzve az EA büszkeségét és a Diablo 2 nagysikerű kiegészítőjét. Úgy tűnik, hogy a vásárlókedvet nem csökkentette az sem, hogy szinte a megjelenés napján kiderült, gond lehet a telepítéssel, illetve a program eltávolításával is. Csak arra leszek kíváncsi, mennyi ideig marad majd a Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor az első három között...

Lily

1. Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor - Ubisoft
2. The Sims - Electronic Arts
3. Diablo 2 Expansion Set: Lord of Destruction - Vivendi Universal Publishing
4. Operation Flashpoint - Codemasters
5. Red Faction - THQ
6. Roller Coaster Tycoon - Infogrames Entertainment
7. The Sims: House Party Expansion Pack - Electronic Arts
8. NHL Hockey 2002 - Electronic Arts
9. Madden NFL 2002 - Electronic Arts
10. The Sims: Livin Large Expansion Pack - Electronic Arts



30 dollár), ezután még kap 3 ingyenes hetet, majd jön a havidíj...

• Idén már nem jelenik meg a The Elder Scrolls III: Morrowind. A jelenlegi hivatalos megjelenési időpont 2002. március. A Bethesda nem kommentálta bejelentését.

• 2002-re csúszik a Warrior Kings megjelenése is. Európában már februárban, Amerikában pedig márciusban vehetik kézbe a programot a játékosok.

• A DreamCatcher Games adja majd ki a Persian Warst, melyben három törzs küzd majd egymás ellen. Vetekedésük célja nem lesz más, mint hogy megszerezzék Salamon király gyűrűjét...

• Az Ambrosia Software bétatesztereket keres. A vállalkozó kedvű játékosok a Pillars of Garendall and Coldstonet munkálataiban segédkezhetnek. Az akcióközpontú RPG felhasználói elvileg a programmal saját játékokat is tervezhetnek majd... Jelentkezés itt: www.ambrosiasw.com/games/pog.

• Rajongói honlap programot hirdetett a Blizzard. A kívánatos hivatalos fansite-ok részvételének feltételeit megtaláljátok a cég honlapján.

Lily

MOTO RACER 3

StartBox

Fejlesztő: Delphine Software
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2001. november
Web: www.delphinesoft.com

Dióhéjban
- 15 pálya
- 40 motor
- 6 versenymód
- trial mód
- forgalom Párizsban

Az Electronic Arts jóvoltából meghívást kaptunk Párizsba, a Moto Racer harmadik részének a sajtótájékoztatójára. Közel 20 újságíró gyűlt össze Európa országaiból, köztük a legnépszerűbb angol lap (PC Zone) és a német játékmagazinok képviselői. A bemutatót a franciák legnépszerűbb sportcsarnokában, a Stade de France-ban tartották. Ennek az volt az apropója, hogy a Moto Racer motocross versenyeinek egy része ebben a stadionban kapott helyet. Megérkezésünk után egy idegenvezető körbevitt minket a létesítményben, s megnézhettük a világbajnok francia csapat öltözőjét, bemelegítő szobáját és a pályára vezető folyosót. Az ebédet a stadion panorámaablakokkal felszerelt éttermében költöttük el, miközben a pálya szélén található kivetítőkön a Moto Racer 3 demója futott. Időközben a Delphine munkatársai összeállítottak egy 15 gépből álló hálózatot, melyen végre kipróbálhattuk, mit is tud a szimulátor.

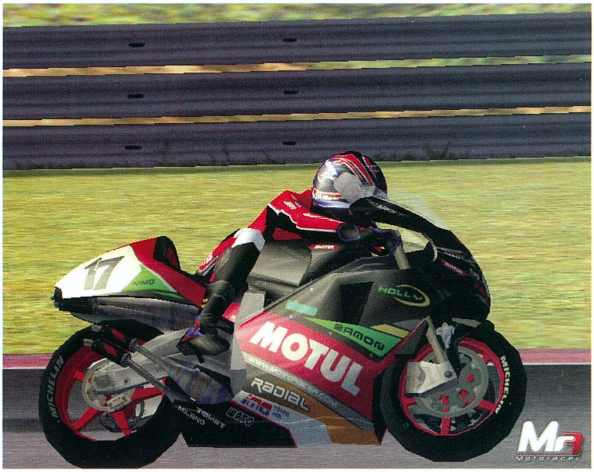
A LÁTVÁNY

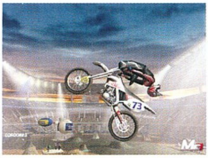
A Moto Racer 3 lenyűgöző grafikájával már az első pillanatban elkápráztatta az újságírókat. Az első két rész eddig is nagyon jól nézett ki, de a fejlesztők ezúttal olyat alkottak, amire a motorszimulátorok történelmében eddig még nem volt példa. A gépek kidolgozottsága rendkívül részletes, a pilóták sisakján dinamikus fények csillognak, a motocross versenyeken alig látunk valamit az előttünk haladó versenyző által felvert portól és sárrögöktől. A versenypályák egy az egyben az eredetiről lettek lemásolva, s Párizs utcáin is felismerhetjük a város jellegzetes építményeit (pl. Eiffel torony). A sebességgel sem voltak gondok, bár ez a változat még csak 800*600-ban futott. A végleges változatban egészen 1600*1200-ig felnyomhatjuk a felbontást. A játék gépigénye sem lesz túlzottan magas, a fejlesztők szerint az 500-as processzor és a Geforce 2 MX elegendő lesz a szaggatásmentes játékmenethez. Sajnos a GeForce 3 kártyák különleges tulajdonságait a játék még nem használja ki, de a sorozat következő részében már változtatnak ezen. Külön ki kell emelni a visszajátszási lehetőséget, mely a legjobb kameraállásokból mutatja meg ismét az egész versenyt.

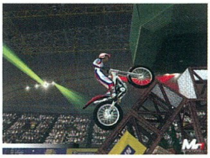
A VERSENYTÍPUSOK

A Moto Racer 3-ban 6 különböző típusú versenyen vehetünk részt. A hagyományos gyorsasági pályákon a leggyorsabb gépek nyergébe pattanhatunk, s próbára tehetjük az ügyességünket. Minden versenytípusban háromféle pálya áll a rendelkezésünkre, de csak abban az esetben, ha elegendő pontot gyűjtöttünk össze a versenyek alatt (a megszerzett pontok felhasználásával új pályákat nyithatunk meg). Nem maradhatott ki a játékból a hagyományos moto- és supercross sem. Ezeket a versenyeket egyaránt megrendezik szabadtéren és fedett stadionokban is. Nekem ez utóbbi versenyszám jött be legjobban, bár az első két részhez képest jóval nehezebb lett. A Moto Racer 3 igazán nagy újdonsága a Trial mód, ahol a pályára felépített mesterséges akadályokon kell a crossmotorunkkal átkelnünk. Véleményem szerint ez a rész lesz a legkevésbé népszerű versenyszám, mivel olyan nehéz, hogy még a hivatalos játéktesztert is csak többszöri nekifutásra tudott átvergődni az akadályokon. Sokkal pergőbb és látványosabb a freestyle, melyben

Mr3 Motoracer







közel 60 különböző akrobatikus mutatványt hajthatunk végre a levegőben. Az utolsó versenyszámban Párizs utcáin, pontosabban a Szajna rakpartjain száguldozhatunk versenymotorunkkal. Az ellenfelek mellett itt már a forgalommal is meg kell küzdenünk. A személyautók (csak francia autómárkák) a lehető legkellemetlenebb pillanatokban váltanak sávot, még szerencse, hogy ezt időben jelzik az irányjelző bekapcsolásával. Baleset esetén lefékeznek, s ha megállásra kényszerülnek, akkor még a vészvillogót is bekapcsolják.

JÁTÉKÉLMÉNY

Az első két rész inkább a játékélményre, s nem a szimulációra helyezte a hangsúlyt. A fejlesztők most viszont a két stílus közötti arany középutat szándékoztak megtalálni, szerintem sikerrel. Ennek következtében viszont a játék jóval nehezebb lett, de már nem annyira arcade jellegű, mint elődei. Nekem kicsit kevésnek tűnik azonban a pályák száma, s erősen hiányoltam az éjszakai, illetve havas szakaszokat. A játék természetesen megy helyi hálózaton és interneten keresztül is. Ilyenkor egyszerre akár nyolc játékos küzdhet az első helyért.

Az ígéretek szerint a program megjelenése után megkezdődik az extra anyagok feltöltése az internetre. Egyedi sisakokat és motorokat tölthetünk le, melyeket kedvünk szerint alakíthatunk. Az elejtett információmorzsák szerint már készül a negyedik rész, melyben újabb nagyvárosok is szerepet kapnak.

A Moto Racer 3 mellett a Delphine a legnagyobb titokban dolgozik egy akció-kalandjátékon is, melyről egyelőre még nem mondhattak többet. Nagyon remélem azonban, hogy jövőre ismét játszhatunk egy hamisítatlan Delphine kalandjátékkal.

Mocsy

PÁRIZS BY NIGHT

Vendéglátóink nemcsak a Moto Racer 3-ik részével akarták elkápráztatni az újságírókat. Legnagyobb meglepetésemre a buszunk az éjszaka közepén megállt Párizs legelőkelőbb mulatója, a Lido előtt. A vacsora elfogyasztása után ragyogó show-műsor vette kezdetét, mely az egész társaságot elkápráztatta. A hangulat pillanatok alatt a tetőfokára hágott, különösen akkor, amikor a fedetlen keblű táncos lányok néhány centiméterrel az asztalunk előtt vonaglottak. Patakokban folyt a pezsgő (csak ezt szolgáltak fel ital gyanánt), s a Delphine felejthetetlen élményt szerzett a társaságnak. Ezután már csak hab volt a tortán, amikor a busz körbevitt minket a városban, s megnézhettük a kivilágított nevezetességeket.

DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL

A céget 1976-ban két francia alapította. A nemzetközileg is ismert Delphine csoport a játékfejlesztés mellett a zene- és a modellszakmában is érdekelt. Megalakulásuk óta világszerte közel 10 millió darabot adtak el a játékaikból. Legsikeresebb programjuk a Moto Racer, melyből több mint négy és fél millió darabot forgalmaztak. A cég a nagy fejlesztőkhöz viszonyítva kicsi, alig húsz alkalmazottal dolgoznak. Szinte minden évben kiadnak egy játékot, melynek eladásaiból fedezik a következő projectet.

Eddig megjelent játékaik: Time Travellers (1989), Operation Stealth (1990), Cruise for a Corpse (1991), Another World (1991), Flashback (1992), Fade to Black (1996), Moto Racer (1997), Moto Racer 2 (1998), Darkstone (2000).

CD GALAXIS

PC Játék

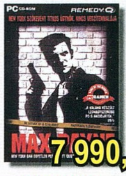
- 1944 Across the Rhine ..1 990
- 3 koponya HU ..1 990
- Addiction Pinball..1 990
- Admiral Sea Battles..1 990
- **Afrika Sötét Titkai HU 4 990**
- **Age Of Sail 2. ..4 990**
- **Airport Inc ..1 990**
- Akimbo HU ..4 990
- Allegiance (Online) ..9 990
- Alone In The Dark 4..9 990
- Alpha Centauri ..2 990
- Anachronox ..9 990
- **Apache Havoc ..1 990**
- Aquarium..2 990
- **Arcanum..9 990**
- Army Men In Space ..1 990
- Atomic Bomberman ..1 990
- **Baldur's Gate..2 990**
- **Baldur's Gate 2 Coll....9 990**
- **BG 2 Throne of Bhaal .7 990**
- Barbie ..7 990
- Barrage ..1 990
- Battle Isle: Andosia war ...4 990
- Battle Realms ..jön
- Battlezone 2..1 990
- Billiard Clubhouse..2 990
- Bingo Master ..3 990
- **Black and White ..12 990**
- **Blade Runner ..2 990**
- Breakout ..1 990
- Broken Sword..1 990
- Broken Sword 2..1 990
- Buggy ..2 990
- Business Tycoon* ..1 490
- B-17 Flying Fortress..9 990
- **Caesar 3 ..2 990**
- Carmageddon 2000..3 990
- Catz 4..1 990
- Champ. Manager 3 ..2 990
- **Champ. Manag 00/01 ..9 990**
- China: Forbidden City ...1 490
- Civilizat Call To Power .1 990
- Civilization 3 ..jön
- Claw..1 990
- **Clive Baker's Undying 7 990**
- Colin McRae Rally..1 990
- Comanche vs Hokum 1 990
- Commandos* ..1 990
- **Commandos 2 ..10 990**
- Command & Conquer ...3 990
- **Conflict Zone..3 990**
- **Cossacks..11 990**
- Crimson Skies..9 990
- Croc ..3 990
- Cutthroats* ..1 990
- Dark Reign ..1 990
- Dark Reign 2 ..1 990
- **DarkStone..2 990**
- Deathtrap Dungeon..1 990
- Demolition Racer ..3 990
- Desperados ..9 990
- Diablo ..2 990
- **Diablo 2..6 590**
- **Diablo 2 Expansion..6 590**
- Die Hard Trilogy ..1 990
- Dino Crisis*..3 990
- Discworld Noir ..3 990
- Divided Ground..11 990
- Dogz 4 ..1 990
- **Driver..2 990**
- Dungeon Keeper Gold...2 990
- **Dungeon Keeper 2 ..1 990**
- Earth 2140 Deluxe..1 990
- Earthworm Jim 3D ..3 990
- Eastern Front ..1 990
- **Emperor: Dune ..12 990**
- **Empire Earth..jön**
- Euro Racer..9 990
- Eurofighter 2000 v2..1 990
- Eurofighter Typhoon ...10 990
- **Europa Universal HU...6 990**
- **Everquest Deluxe ..10 990**
  (alap +Kunark +Velious +extrák)
- Evil Islands ..9 990
- Evolva..3 990
- Extreme Biker..2 990
- **F1 2001..12 990**
- F-16 Agressor ..2 990
- F-22 ADF+Red Sea ..2 990
- F/A-18 Korea..1 990
- **FA PL Manager 2002 ..8 990**
- **Fallout Tactics ..9 990**
- **Fate of the Dragon ..4 990**
- FIFA 2002*..12 990
- Fighter Pilot..2 990
- Fighting Force ..1 990
- Flight Unlimited 2 ..1 990
- Flipper & Lopaka ..10 990
- Fly! ..1 990
- Fly! 2 ..10 990
- Fly Fishing..1 990
- Flying Corps Gold* ..1 990
- Ford Racing ..1 990
- Freedom..10 990
- Furby ..2 990
- Future Cop..2 990
- **Gabriel Knight 3..2 990**
- GameBox..2 990
- Game Of Life..2 990
- Gangsters* ..1 990
- **Get Medieval HU ..1 990**
- **Giants..4 990**
- GoKart Racing..1 990
- **Gorky 17 HU..2 990**
- **Grand Prix 3 ..4 990**
- **Grand Prix Legends 2 990**
- Grand Prix World ..2 990
- **Grand Theft Auto ..1 990**
- **Grand Theft Auto 2.....1 990**
- Grand Touring ..1 990
- Grim Fandango..4 990
- **Ground Control* ..2 990**
- **Half Life*..2 990**
- **Half Life Generation 3....jön**
  (alap + Opp Force + Blue Shift)
- Half Life Gunman* ..2 990
- Harry Potter ..jön
- Heart Of Darkness ..3 990
- Heavy Metal FAKK 2....3 990
- Hercules* ..1 490
- Heretic 2 ..1 990
- Heroes Of M&M 2 ..1 990
- **Hidden and Dangerous1 990**
- **Hold hadművelet HU ...4 990**
- **Homeworld..2 990**
- House Of the Dead ..1 99
- Hoyle Classic Collect 6 99
- Hoyle Poker..3 99
- **Icewind Dale..5 99**
- Icewind Dale HoW ..7 99
- Imperialism..1 99
- **Imperium Galact 2 HU 2 99**
- Indiana Jones ..4 99
- Industry Giant..3 99
- **I-War 2: Edge of Chaos ..9 99**
- **Jagged Alliance 2 ..2 99**
- JA2: Unfinished B ..7 99
- KA-52 Team Alligator...2 99
- Kings Quest 1-7 + 5j. 2 99
- **Klánok HU ..2 99**
- **Knights & Merch HU...1 99**
- K.O. Boxing ..1 99
- Lego Racers ..4 99
- Lego Rock Raiders ..4 99
- Le Mans 24 Hours ..2 99
- Leadfoot..10 99
- Legends of M&M..9 99
- **Lighthouse + Rama 1 99**
- Links 2001 ..8 99
- **Machines..1 99**
- **Madden NFL 2002.....12 99**
- **Max Payne..7 99**

Folytatódnak a döbbenetes akciók új szoftver szakáruházunk megnyitása alkalmából!

Oni

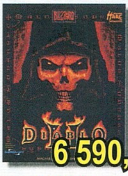
Red Alert 2 Mission

Commandos 2



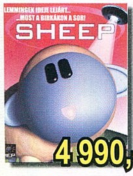
Max Payne

Settlers 4

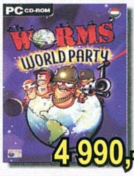


Diablo 2

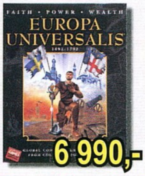
Diablo 2 Expansion



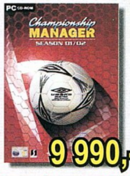
Sheep



Worms World Party



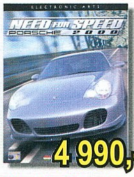
Europa Universalis



Champ Manager 01/02

Sacrifice

Giants



Need for Speed 5

DVD film

- **12 majom ..6 790**
- 13. harcos..5 690
- 28 nap ..6 790
- 54 ..5 690
- 57-es utas (vágatlan)..4 990
- Ace Ventura 1,2 ..4 990
- **Amerikai szépség ..6 790**
- Angyalok városa..4 990
- **Armageddon (extra)..5 990**
- **Asterix & Obelix..3 990**
- **Ál/Arc..5 490**
- **Álljon meg a nász SE...6 790**
- Árnyék nélkül ..6 790
- Árral szemben..4 990
- **Bárányok hallgatnak...8 990**
- Bátrak igazsága..6 790
- Behálózva ..6 790
- **Bennfentes ..5 490**
- **Bérgyilkos a szomszéd.6 490**
- Bérgyilkosok..4 990
- Bigyó felügyelő ..4 990
- **Blöff..6 790**
- Blues Brothers +2000..13 590
- Bosszúból jeles ..5 690
- Bölcsek kövére 2 ..6 790
- Bűvölet S.E...4 990
- Célkeresztben ..6 790
- **Charlie Angyalai..6 790**
- **Con Air ..5 490**
- **Csillagközi Invázió ..5 490**
- Csokoládé ..5 690
- Csontember..6 790
- **Deep Impact ..6 790**
- Denevérek..6 790
- Die Hard 1, 2 ..6 790
- Drakula 2000 ..5 690
- Dr. Dolittle..6 790
- Dupla vagy semmi..6 790
- Egy ágyban az ellenség .6 790
- Elnök különgépe..5 490
- Ember a Holdon..5 690
- Emlékezz a titánokra ..5 490
- Ég velünk! ..5 490
- **Én és én meg az Irén....6 790**
- **Fedezd fel Forrestert ...6 790**
- Féktelenül ..6 790
- Függetlenség napja..8 490
- **Gagyi mami ..6 790**
- **Gladiátor ..7 990**
- Good Will Hunting..5 690
- Gömb ..4 990
- Gyilkos nap..6 790
- Gyilkosok gyilkosa..6 790
- Gyorsabb a halálnál ..4 990
- Ha ölni kell ..4 990
- Halálos fegyver 1,2,3,4..4 990
- Halálra jelölve ..6 790
- Harcosok klubja..8 990
- Harmadik tipusú találk ..6 790
- **Hatodik érzék..5 490**
- Hatodik napon ..6 790
- Hazafi ..6 790
- Hetedik jel ..4 990
- **Hippolyt..5 490**
- Hiúságok máglyája ..4 990
- **Holtak útja ..5 490**
- Holtpont..6 790
- Hook ..6 790
- Horrorra akadva..5 690
- Hulla, hó, telizsák..5 690
- Hurrikán..5 490
- Ideglelés..5 490
- Jackie Chan, a szépfiú ...6 790
- JC: Csúcsformában..6 790
- JC: Új csapás ..5 490
- James Bond filmek ..6 790
- Játsz/ma ..5 490
- **Jég és föld között..6 790**
- Kalandor ..5 490
- **Kapcsolat..4 990**
- Kegyetlen játékok 1,2....6 790
- Keresztapus ..6 490
- **Két tűz között..6 790**
- Kommandó ..6 790
- **Koponyák ..5 490**
- **Kölyök..5 490**
- Közellenség ..4 990
- Lesz ez még így se..6 790
- Légy 1, 2..6 790
- Mad Max 2 ..4 990
- Magnólia..6 790
- Makrancos hölgy ..6 790
- Malena ..5 690
- Mars mentőakció ..5 490
- **Mátrix ..4 990**
- Még mindig tudom... ....6 790
- **Mélység titka (Abyss) ..8 490**
- **Micsoda nő ..5 490**
- **Mi kell a nőnek? ..5 490**
- Mint a tűz..6 790
- Múmia 1,2 ..jön
- Mrs Doubtfire ..6 790
- Muzsika hangja..8 990
- **Nagy durranás 1 +2 ...11 990**
- Nászok ásza ..5 690
- New Jack City ..4 990
- Négy esküvő, 1 temetés.6 790
- Nicsak, ki beszél..4 990
- Nílus gyöngye..6 790
- Olivér..6 790
- Oltári nő..4 990
- Ómen ..6 790
- Ómen Trilógia ..13 990
- Öld meg Rómeót ..4 990
- Öldöklő vágyak ..6 790
- Ördög ügyvédje ..4 990
- Összeesküvés elmélet 4 990
- **Ötödik elem ..6 490**
- Őrjítő vágy.. 6 790
- Pasik és csajok..5 690
- Pelikán ügyirat..4 990
- Pókerarcok..5 690
- Porky's 1, 2..6 790
- Pusztító ..4 990
- Ragadozó ..6 790
- Rád vagyok kattanva ..5 69
- Reszkess. betörők 1-3..13 99
- Rettenthetetlen..8 99
- Rémségek könyve 2..6 79
- Robin Hood, a tolvajok. 4 99
- R. Hood, fuszeklik..6 79
- **Rocky ..6 79**
- **Rocky díszdoboz ..19 99**
- Rocky Horror P Show ...8 49
- Roxanne..4 99
- **Sakál* ..6 79**
- **Sakáltanya ..5 49**
- **Sebezhetetlen..5 99**
- Sikoly 2, 3..5 69
- Smaragd romája ..6 79
- Star Wars Episode One* ....jö
- Stigmata..6 79
- **Szakasz ..6 79**
- **Szárnyas fejvadász ..4 99**
- Szemtől szemben..4 99
- **Szikla..5 49**
- Szív dallamai ..5 69
- Szörny..5 69
- Szörnyecskék..4 99
- Sztárom a párom..5 69

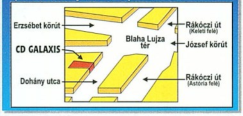
Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. A vesszővel elválasztott elemek vagy ot jelentenek. Az árváltoztatás jogát - indokolt esetben - fenntartjuk.

INTERNET ÁRUHÁZ
www.cdgalaxis.hu

PC játékok, multimédia programok, DVD filmek, VHS videofilmek nagy választékban, olcsón!
Az interneten és üzleteinkben is!
Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18, Szombat (Pest): 10-13
Csomagküldés Budapestre és országosan is: telefonon a nyitvatartási idő alatt ill. internet 0-24

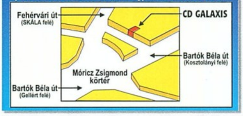
SZOFTVER-ÁRUHÁZ

Pest – VII. kerület
Dohány u. 64. Tel.: 479-0933
(a Blaha Lujza térnél)



SZAKÜZLET

Buda – XI. kerület
Vásárhelyi P. u. 8. Tel.: 209-3606
(a Móricz Zs. körtérnél) 361-4061



CSOMAGKÜLDÉS

Az ország minden pontjára!

GYORS, KÉNYELMES UTÁNVÉTELLEL
AKÁR MÁR MÁSNAPRA!
Telefon: 479-0933
Szállítási díj: távolságtól és értéktől függetlenül: csak 970 Ft.

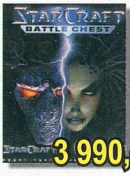
PC Játék

Messiah 3 990
Metal Fatigue 4 990
Metal Gear Solid 9 990
Micro Machines 3 1 990
Mig Alley 1 990
Might & Magic 6 1 990
Might & Magic 7 1 990
Monaco Grand Prix* 1 490
Monkey Island 3 4 990
Monopoly Jr 2 990
Montezuma's Return 1 990
Mortal Kombat 4 1 990
Moto Racer 2 990
Moto Racer 2 3 990
Myth: Fallen Lords 1 990
Nagy Balhé HU 9 990
Nagymester Sakk HU 3 990
Need For Speed 3 2 990
Need For Speed 4 3 990
Need f Speed Porsche 4 990
Nicktoons Racing 7 990
NHL 2002 12 990
No One Lives Forever 7 990
Nuclear Strike 2 990
Oil Tycoon HU 6 990
Oni 5 990
Operation Flashpoint 7 990
Outcast 3 990
Pandemonium 2 1 990
Panzer Dragoon 1 990
Panzer General 3D 5 990
Pax Corpus 1 990
Pearl Harbor HU 6 990
Pharaoh* 2 990
Planescape Torment 3 990
Pizza Connection 2 4 990
Pod Gold 1 490
Police Q SWAT 3 Elite* 2 990
Pool Of Radiance* jön
Premier Manager 99 2 990
Pro Bowl 3D 1 490
Pro Pinball Big Race 1 990
Pro Pinball Collection 2 990
Project Eden* 9 990
Qbert 1 990
Rage Of Mages 2 990
Railroad Tycoon 2 1 990
Rally Championship 2 990
Rayman 2 3 990
Red Alert 3 990
Red Alert 2 10 990
Red Alert 2: Yuri's R 6 990
Redguard 1 990
Resident Evil 2 2 990
Revenant 1 990
Riverworld 1 490
Road Rash 2 990
Robo Rumble 4 990
Rune 9 990
Sacrifice 4 990
Saga HU 4 990
Schizm HU* jön
Screamer Rally 1 990
Screamer 4x4 HU 2 990
Sega Rally 2 1 990
Sega Worldwide Soccer 1 990
Septerra Core 2 990
Serious Sam 4 990
Settlers 4 HU (nov 1-től) 7 990
Seven Kingdoms 2* 1 490
Shadow Man 2 990
Shanghai Dynasty 2 990
Shanghai Great Mom 2 990
Sheep 4 990
Shogun: Total War 9 990
Shogun: Mongol Inv 6 990
Sim City 3000 3 990
Sims 9 990
Sims Livin' It Up 6 990
Sims House Party 6 990
Sin 1 990
Sinister Unleashed 2 990
Small Soldiers 1 990
Soldier Of Fortune SE 4 990
Sonic Racer 1 990
Soul Reaver 1 990
Soul Reaver 2* 9 990
Spec. Ops. 1 990
Spec. Ops. 2 1 990
Speed Busters 1 490
Sports Car GT 2 990
Spooky Castle 3 990
Starcraft Battlechest 3 990
alapjáték + Brood War
Star Wars sorozat tagjai:
Force Commander 4 990
Galactic Battlegrounds* jön
Jedi Knight Gold 4 990
Phantom Menace 4 990
Racer 4 990
Rogue Squadron 4 990
Starfighter* jön
X-Wing Alliance 4 990
X-Wing Collector's 4 990
Stratego 2 990
Sub Command* 12 990
Sudden Strike 7 990
Super Bubsy 1 990
Technomage 9 990
Thandor 2 990
Theme Hospital 2 990
Theme Park World 3 990
Theme Park Inc. 7 990
Theocracy HU* 1 490
Thief* 1 990
Throne Of Darkness* jön
Tiberian Sun* 3 990
TOCA Touring Car 1 990
Tomb Raider 1 990
Tomb Raider 2 1 990
Tomb Raider Chronicle 5 990
Tonic Trouble* 1 490
Total Air War 3 990
Totally Rollercoaster* 7 990
(Rollercoaster Tycoon + Added Attractions + Loopy Landscapes)
Touché HU 1 990
Traffic Giant 5 990
Traffic Giant Gold 7 990
Tribes 2 7 990
Trivial Pursuit 1 990
Trivial Pursuit 1000 ys 2 990
Tropico HU* 11 990
Tyúkvadászat HU 2 990
Ubik 1 490
Ult. Soccer Manag. 98 2 990
Unreal Tournament 3 990
Urban Chaos 3 990
Vampire: Masquarade 1 990
Vegas Games 2000 1 990
Vészhelyzet HU 1 990
Viper Racing 1 990
Virtua Cop 2 1 990
Virtua Fighter 1 990
Virtual Pool Hall + PR 3 990
Viva Football 1 990
V-Rally 3 990
V-Rally 2 7 990
Wall Street Tycoon* 1 490
Warcraft 1 990
Warcraft 2 Battle.net 2 990
(alap + Beyond The Dark Portal, win 95/98, battle.net)
Warlords 3 Deluxe 1 990
Wheel Of Time 3 990
World League Soccer 1 990
Worms United 1 990
Worms World Party 4 990
Zax: Alien Hunter 9 990
Zeus 8 990
Zeus: Poseidon 5 990
Zork: Grand Inquisitor 1 990

Folytatódnak a döbbenetes akciók új szoftver szakáruházunk megnyitása alkalmából!

Diablo

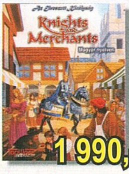
Warcraft 2 B.Net



Starcraft + Brood War

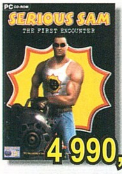
Imperium Galactica 2

Baldur's Gate



Knights & Merchants

Screamer 4x4



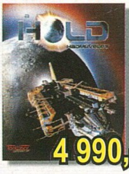
Serious Sam

Battle Isle 4

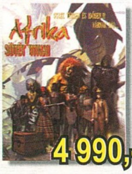
Pizza Connection 2

Commandos

Thief



Hold Hadművelet



Afrika Sötét Titkai

DVD film

Sztriptíz 4 990
Született gyilkosok 4 990
Taxi 1, 2 5 490
Taxi díszdoboz 9 990
Terminátor 1,2 jön
Tigris és Sárkány 6 790
Tolvajtempó 5 490
Tökéletes gyilkosság 4 990
Tőzsdecápák 6 790
Tűzszekerek 6 790
U-571 5 990
Ürgolyhók 6 790
Vadiúj vadnyugat 4 990
Végképp eltörölni 4 990
Viharzóna 4 990
Visszavágó 4 990
Vírus 4 990
Vörös bolygó 4 990
X-Men, a kívülállók 6 790
Zuhanás 4 990
Zsákolj, ha tudsz 6 790

Sikerfilmek üzleteinkben **VHS** videokazettán is!

DVD rajzfilm

Aladdin és a tolvajok f 5 990
Brémai muzsikusok 2 490
Dínó 5 990
Egy bogár élete 5 990
Egyiptom hercege 6 790
Erdő kapitánya 2 490
Gusztáv 2 490
Hercegnő és a kobold 2 490
Hófehérke és a 7 törpe 5 990
Húgó, a víziló 2 490
Kisvakond kalandjai 2 490
Lolka és Bolka 2 490
Lúdas Matyi 4 790
Macskafogó 2 490
Mézga család 1. 2 490
Pocahontas* 5 990
Pom-Pom meséi 2 490
Szaffi 2 490
Tarzan 5 990
Tigris színre lép 5 990
Toy Story 2 5 990
Vacak a hetedik testvér 2 490
Vacak 2. 2 490
Vili, a veréb 2 490
Vuk (extra változat)* 4 790

Multimédia

3D Kerttervezés 5 990
3D Lakástervezés 5 990
3D Lakberendezés 5 990
Az I. világháború 4 990
A II. világháború 4 990
Angol kiejtésiskola 2 990
Bagoly doktor sor tagjai 2 990
(Betű, szám, szín/forma, ellentét)
Beszélő Szótár A, N 6 990
Beszélő Képes Sz A, N 6 990
Cash Raktárkészlet 2 990
Cash Számlázó prg 2 990
Cash Útnyilvántartó 4 990
Computer Iskola 3 990
Család orvosa akció
Diákszótár A v N 3 990
Dinoszaurusz encikl 5 990
ECDL Távokt 1, 2, 3. 4 990
EJay zeneszerkesztők jön
Első enciklopédiám 5 990
Emberi Test felépítése 5 990
Encarta Encyclopedia 9 990
Európa Atlasz '98 2 990
Értelmező kéziszótár 2 990
Hangosszótár Ang,Ném. 2 990
Hangosszótár,tematikus 4 990
Hogyan csinálj karriert? 4 990
~ + Pintér Zsolt könyve 6 990
Idegen szavak és kifej 2 990
Illemteszt 3 990
Interaktív mesék (10 féle) 1 990
IQ+AQ+EQ Teszt 3 990
Irodalmi kincsestár 1,2 5 990
Irodalmi lexikon 5 990
Játékvilág 5 990
Jövő titkai: Asztrológia 3 990
JT2 Szerelmi horoszkóp 5 990
Kaland helyesírás: j+ly 7 990
Kozmosz 2 990
Lopva Angolul 1, 2, 3 3 990
LoveQ+SexQ teszt 3 990
Magellán: Európa 5 990
M: Magyarország-Bp 3 990
M: Németország 3 990
Magiszter: Biológia 3 990
M: Target English 4 990
M: Természet Kisencikl. 4 990
M: Világ 1000 csodája 3 990
M: Világirodalom 3 990
M: Zielpunkt Deutsch 4 990
Magix zeneszerkesztők jön
Magyar fontok,clipartok 6 990
Magyar Nemzet Tört 4 990
Magyaro Autóatlasza 4 990
Magyaro Képes Tört 5 990
Manó sorozat tagjai 4 990
(Ábécé, Angol 1,2, Élővilág, IQ, Kaland, Matek 1,2,3, Muzsika, Német 1,2, Olvasás, Mini 1,2)
Manófalva Matematika 2 990
Matek Iskola 1, 2 5 990
Más-képp (5 féle) 2 990
Mobi Mouse új jön
Mountain Bike 3 990
Művészeti Lexikon 5 990
Nagy matek példatár 3 990
Navigator térkép(13 féle) 1 990
Nyelvakadémia A+N 1 990
Nyelvész (7 féle) 2 990
Nyelvész Pakk (A+N) 5 990
Nyelvkalauz (4 féle) 4 990
Nyelvstúdió (4 féle) 5 990
Nyugat 1908-1941 5 990
Perfect Szótár Unió 2 990
(angol + német + francia + olasz)
Repeta Matek felvételi elő 4 990
Révai I-XXI hypertext akció
Sára egy napja A, N 3 990
Seholsincs kastély 4 990
Shakespeare összes 3 990
Smink mester 3 990
Sportlexikon - nközi 3 990
Stresszoldó 3 990
Suli plussz 1,2 2 990
Süni Suli sorozat tagjai 3 990
(Számol, ABC, Helyesírás, Angol, Francia, Német, Muzsika, Kifestő)
Számlázó és készlet 7 990
Természetgyógyász 2 4 990
Tervezz és építs 4 990
Tolnai világlexikon 1 990
Tudományos horoszkóp 5 990
Tudorka Matamatika 3 990
UFO-lógia 3 990
Univerzum: Mars 3 990
Várak, kastélyok 4 990
Világatlasz 6 990
Virtuális Origami 3D 4 990
Zenei Lexikon 5 990
Zöld Ödön történelem 3 990

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Nálunk minden termék eredeti, originál, teljes változatú, dobozos és jogtiszta! * = jön, HU = magyar nyelvű játék

GRANDIA 2

StartBox

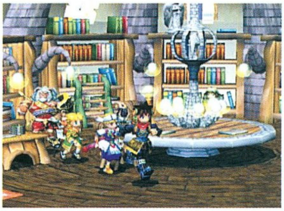
Fejlesztő Game Arts
Kiadó: UBI Soft
Megjelenés: 2001. december
Web: www.ubisoft.com

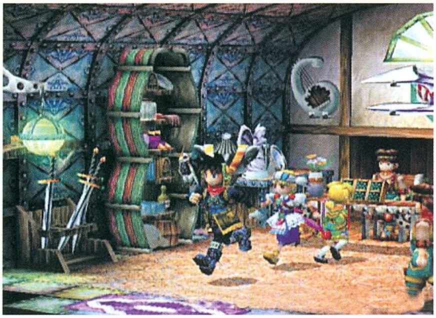
Dióhéjban
- japán RPG
- hagyományos fantasy világ
- Dreamcastról adoptálva
- 40 órányi tiszta játékidő

Eretnekséget mondok: azok a frányа játékkonzolok nem is olyan rosszak, mint azt sok PC-s játékos gondolja. Ez persze nem azt jelenti, hogy a konzolok megközelítenék a PC rugalmasságát, sokrétűségét, vagy a konzolos játékok nagy általánosságban megütnék a PC-sek színvonalát. Létezik viszont néhány játékkategória, amelyik konzolon él és virul, PC-n meg csak vegetál, esetleg egyáltalán nem létezik, holott akadna, aki örül neki. Ilyen például a verekedős játékok műfaja, amit persze magyaráznak az irányításbeli különbségek, és ilyen a tipikusan Japánban nagyon népszerű "konzol-RPG", melynek viszont gyér PC-s felhozatalát, ha megnyúznak, se tudom megmagyarázni. A Final Fantasy hetedik és nyolcadik része óriási siker volt PC-n is, esetleg emlékezhetünk még a Silver című, szintén nem túl bukásszagú játékra, vagy a Septerra Core-ra – és a manga-RPG-k PC-s családfája nagyjából ennyit tud felmutatni. Mielőtt azonban a stílus rajongói véglegesen kénytelenek lennének emulátorra fanyalodni, itt a jó hír: a dreamcastos Final Fantasynek kikiáltott Grandia 2 közeleg a monitorok felé...

A Grandia, bár a „sorozat" még csak két részes, kacifántosabb múltra tekint vissza, mint bármely nagy hagyományokkal rendelkező RPG. A játék első része a ma már történelemnek számító Sega Saturn konzolra jelent meg, és Japánban jelentős sikereket is aratott – csakhogy a Saturnon a világ hamar túllépett, így a játék angol verziója már PlayStationre készült el. A folytatásban aztán a kiadó visszatért a Segához – vesztére, mert a Grandia 2 és a Dreamcast házassága ugyanolyan tragikus véget ért, mint elődeié: a játék ugyan minden idők 4. legnagyobb példányszámban eladott Dreamcast-programja lett (gyenge 1,2 millió példány), de egyben a konzol egyik utolsó nagy durranása is. Persze, nincs semmi veszve: ahogyan az első rész esetében, ezúttal is a „másodvetés" hozhatja meg az igazi sikert, ezúttal PC-n és PS2-n.

A Grandia 2 hagyományosnak mondható, varázslókkal, szörnyekkel és a többi szokásos klisével bőven ellátott fantasy világban játszódik. A sztori az ős-gonosz és az ős-jó istenség háborúja körül zajlik, amely momentán ugyan tízezer éve szünetel, de mivel a gonosz éppen újjászületni készül, az események hamar magukkal ragadnak néhány unalmas átlagembert és különös szerzetet (ők volnának játékunk hősei), akik aztán egészen a grandiózus végkifejletig tulajdonképpen alig sejtik, mi történik körülöttük, de azért – biztos, ami biztos – jól megmentik a világot újabb tíz évezredre. Főhősünk, Ryudo speciálisan kiképzett zsoldos katona, olyasmi, mint a Final Fantasy 8-ban Squall volt. Abban a szerencsés (?) helyzetben van, hogy folyamatosan két nő édesíti/keseríti meg az életét: Elena foglalkozására nézve varázslónő, minden egyébre nézve pedig szőke, apró szépséghibája, hogy a gonosz isten, Valmar feltett szándéka az ő testében új életet nyerni (hahh, már megint egy FF8-ból ismerős fordulat, lásd a gonosz által megszállt Rinoát). Elena abszolút ellentéte Millenia, aki vörös, maga a megtestesült szilikonbeültetés-reklám, és mindenféle isteni megszállás nélkül gonosz. Ryudo ezt a csekély jellemhibát a hölgy valószínűtlen méreteket öltő mellbőségére való tekintettel inkább elnézi neki. További mellékszereplő partitagként feltűnik Mareg, a barbár harcos, Tio, a létezés értelmén filozofálgató robot, Roan, akiről csak az biztos, hogy fiatalkorú, de az már nem, hogy fiú-e vagy lány, Caro, a pokémon-kinézetű kicsi, szőrös és idegesítő izé, illetve Skye, a beszélő sasmadár. A díszes kompánia hamisítatlan manga stílusban jelenik meg a képernyőn, egy aprólékosan kidolgozott 3D világ közepén (szabad kameramozgatással, meg minden ilyesmivel természetesen). Mindez már Dreamcaston is gyönyörű volt, ha a PC verzió csak az evidens javításokat (nagyobb felbontás, poligonszám, több textúra) tartalmazza, rosszul már nem járhatunk. Ehhez még





vegyük hozzá, hogy minden szereplő végig beszél, nemcsak a szövegeket írják ki végtelen mennyiségben, mint a Final Fantasyben, és ha már itt vagyunk, emlékezzünk meg az aláfestő zenéről is, amely igen kellemes, főleg zongorára és kórusokra épül, és igazán megadja a hangulatot.

Mivel a játék története nem túl eredeti (nagyjából a „szedd össze a világ megmentéséhez szükséges varázstárgyakat, aztán azokkal felszerelkezve verd orrba a főgonoszt" vonalon halad), a fejlesztők a háttérvilág és a karakterek kidolgozására gyúrtak rá komolyabban. Ez igazán jól sikerült, az embernek néha olyan érzése van, mintha valamelyik online RPG-ben nyomulna: a szereplők élnek, mindenkinek saját stílusa, háttere, céljai és vágyai vannak, a világban zajlik az élet, mindenki siet a dolga után. Látjuk az évszakok váltakozását, és azt, ahogy a világ lakói ennek megfelelően élik az életüket, dolgoznak a földeken és a városokban. Minden egyes város más-más stílusban épült, másképp öltöznek a lakói, mások a szokások. Teljesen reálisnak tűnik minden történés, nincsenek agyatlan szörny-hordák, amelyeknek az az életcéljuk, hogy felvagdaltassák magukat a partival, nincsenek „véletlen" találkozások és monsztermészárlási ujjgyakorlatok a térképen. Ez néha még azt is elfeledteti, hogy a történet bosszantóan lineáris...
Kevésbé örvendetes, hogy a FF-részekben természetes mini-játékok és titkos küldetések is hiányoznak – legalábbis a DC-verzióból, de történtek homályos utalások arra, hogy a PC-sben már lesznek ilyenek is.

A japán RPG-kben a karakterfejlődés mindig izgalmas pont. A hagyományoknak megfelelően a Grandia 2-ben is minden karakter ugyanazt az egy fegyvert (illetve annak tuningolt változatait) használja végig a játék során, Diablo-szerű tárgyhalmozásra, és Barbie-baba öltöztetésre ne számítsunk. Persze spéci varázstárgyakat és páncélokat azért találhatunk, de csak módjával. A karakterek a szokásos módon tapasztalati pontot kapnak és szinteket lépnek, ezáltal az alaptulajdonságaik fejlődnek. Képzettségeket és varázslatokat azonban ettől teljesen függetlenül szereznek, illetve vásárolnak a csaták után összeszedegetett „magic coinok" és „skill coinok" révén.
Ezen felül vannak még varázskönyvek, amelyekből képzettségeket nyerhetünk, illetve „mannatojások", amelyekből pedig az egyszeri kalandor rántotta helyett varázslatokat süthet ki. Még érdekesebb a harcrendszer, amelyet talán az „egyszerű, de nagyszerű" ősközhellyel tudnék a legjobban jellemezni. Van egy kis csík, az ún. IP Bar, ez jelképezi az időt. Ennek mentén a csatában résztvevők kis ikonjai sorakoznak fel, és kúsznak (ki-ki a maga tulajdonságainak megfelelő sebességgel) a csík vége felé. Aki elérte a csík felét, annak adhatunk parancsot, mit is csináljon, aztán ha elérte a Bar végét, végre is hajtja az utasítást. A rendszerben trükkök egész garmadája fér el: lehetőség nyílik például varázslattal, vagy különleges támadással az ellenfél ikonját lassítani, lefagyasztani, vagy hátrébb tolni az IP Baron, a sajátjainkat felgyorsítani, az egész Bart meghosszabbítani vagy lerövidíteni, a Command pont (a felezővonal, ahol a parancsot adhatjuk) helyét változtatni, vagy visszaugrasztani valakit a Command pontra, és még meglepően sok különféle taktika alkalmazására.

A legjobb hír azonban csak most következik a stílus rajongói számára: a Grandia 2 megjelenése csak az első dominó a sorban, az utóbbi hetekben egyre-másra jelentik be a Dreamcast siker-RPG-inek PC-re való átírását. Ha minden jól megy, mire végigjátszszuk Ryudóék kalandjait, már állhatunk is sorba a Lunarért és a Phantasy Stan Online-ért, ami azért az FF8 óta eltelt majd' két eseménytelen évet tekintve nem olyan sötét jövő.

Troppuer Hümér

U. i: talán feltűnt, hogy a szokásos előzetesekkel ellentétben ezúttal kevesebb a jövő idő és a feltételes mód. Ennek oka igen prózai: a PC-s Grandia 2 kb. 90 százalékig egyezni fog a segás verzióval, amelyet volt szerencsénk két Soul Calibur-parti között begyömöszölni a Dreamcastba...

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

StartBox

Fejlesztő: Cinemaware
Kiadó: ?
Megjelenés: 2002. május
Web: www.cinemaware.com

Dióhéjban
- *területfoglalós stratégia*
- *Walter Scott: Ivanhoe műve alapján*
- *3D megjelenítés, zoom*
- *mini játékok*

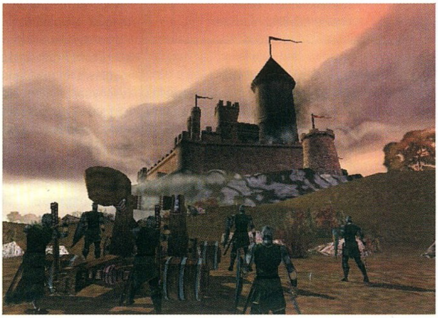
Pramm-pampapamm, pramm-pampapamm... Nyugi, nem hagytam el a kényszerzubbonyomat, csak amint meghallottam, hogy az idén 15 éves Defender of the Crown 2002-ben újjászületik, rögtön eszembe jutott a C64-es elődő háromcsatornás zenéje, és elkezdtem dúdolgatni... Valljuk be: kevés olyan játék van, amelyik annyira jó, hogy rá gondolva sok-sok év múlva is beugrik a „flash", és látjuk magunk előtt a kezdőképernyőjét, a zenéjét pedig szinte hangjegyről hangjegyre visszsza tudjuk idézni. A Defender of the Crown vitathatatlanul ilyen program volt, ezért amikor megtudtam, hogy az eredetit fejlesztő cég, a Cinemaware készíti az új verziót is, örömtüzeket gyújtottam a szerkesztőségben (szerencsére a lapzártakor mindig itt lebzselő ápolók már eloltották).

Hogy az ifjabb generációk is megértsék lelkesedésemet, vissza kell forgatnunk az idő kerekét a nyolcvanas évek közepére-végére. Akkoriban a Cinemaware nevű fejlesztőcsapat képviselte azt a nívót, amelynek ma körülbelül a Blizzard-játékok felelnek meg. Mindenki biztos lehetett abban, hogy ha egy produktum kikerül a kezük alól, az történelmet ír, és a cég nevéhez hűen a játékos úgy szórakozhat vele, mintha egy film főszereplője lenne. Az összes Cinemaware-termék közül a Defender of the Crown nevű csoda volt a leghíresebb, a konkurencia C64-től Atariig, Amigától PC-ig félte a nevét. Pedig ez a program még csak eredeti sem volt: a már korábban is létező területfoglalós stratégiákat tette „játékosközelibbé", és néhány mini-játékkal fűszerezte a játékmenetet. Azonban a készítők mindezt olyan csodálatos grafikával és zenével, olyan magával ragadó hangulattal tálalták, hogy annak nem lehetett ellenállni. A játékosok a végcél teljesítése után szinte azonnal újraindították a programot, hogy egy picit más kezdőfeltételekkel foglalják el ismét Angliát. Igen, Angliát, hiszen a kerettörténet a szigetország XII. századi normann-szász viszályait vezette végig (jócskán merítve a mondákból és legendákból), s a játékos a szászok oldalán kapott esélyt arra, hogy induláskor kapott kis hétvégi telkének határait az egész birodalomra kiterjessze.

A Cinemaware szerint, ha valami, akkor a sztori biztosan nem fog változni a játék 2002-es feldolgozásában, tehát Walter Scott Ivanhoe című regényének összes fontosabb alakja megelevenedik majd. Az Oroszlánszívű Richard fogházi beutalója alatt az országot irányító (vagy inkább dróton rángató) János herceg, a szépséges Marion, a régi játékban mellékszereplő, ám ezúttal főhős Robin Hood, Robin mester csapata (Little John, Tuck barát és a többiek), valamint a nemesek (Front-de-Boeuf, Cedric és Bois-Guilbert) – egyszóval mindenki felbukkan, aki I. Richárd korában a földutakon rohangált a sherwoodi erdőn innen és túl. Ezen kívül az eredeti játék koncepciója is érintetlen marad, a területfoglalós stratégia, a gazdasági menedzser (a területek adóját taktikailag a legcélszerűbben kell elkölteni erődökre és katonákra) és a régi-új mini-játékok (bajvívás, ostrom, lovagi torna és még öt másik) elegye igen érdekesnek ígérkezik.

A készítők tehát az alapokat egy az egyben átvették az elődtől – lássuk, mi fog megváltozni. Először is – és most jön a hidegzuhany – a fejlesztőcsapat. A nyolcvanas évek Cinemaware-je ugyanis már rég megszűnt, a nemrég hasonló néven újjáalakult másik társaságban egyetlen régi Cinemaware-alkalmazottat sem találunk. Vigasztalódjunk azzal, hogy csupa profi verbuválódott össze (többek közt az Interstate '76, a Monkey Island és az X-Wing vs. Tie Fighter néhány szülőatyja), akik elsősorban örömből és lelkesedésből akarják feléleszteni a régi slágert. Anglia – ezúttal már 3D-ben pompázó, zoomolható – térképe természetesen nem változik, de mivel a fejlesztők kevésnek találták a 19 megyét, mindet tovább bontották kisebb területekre, s az új

programban a játékos csak akkor birtokolhat majd egy egész megyét, ha annak összes területét elfoglalja. A térképen szereplő versenyzők is inkább csak átrendeződtek, mint változtak. A várbörtönök szabadulóművésze, Robin Hoodini és a feneséges Jancsi herceg mellett négy lord próbálja majd sütögetni a maga pecsenyéjét (a gép összesen 8 vagy 12 különböző lord közül választ, mindhez más egyéniség és játékstílus fog tartozni). A Cinemaware emberei a változtatható kezdőfeltételek és néhány szerepjáték-elem (például karakterfejlődés) mellett több tucat különböző véletlenszerű eseménnyel akarják elkerülni az egyhangúságot. Így számíthatunk többek közt szabotázsra, túszszabadításra, vagy egy-egy mellékszereplő meglepetésszerű felbukkanására – ők általában segítenek nekünk, a részeges Tuck barát például javítja csapataink morálját, Marion pedig János herceg csapatainak mozgásáról tájékoztat. Talán a legkritikusabb pont a harcrendszer, amely az eredeti játékban igencsak jelzésértékű volt. Ez továbbra is statisztika-alapú maradt, tehát a siker java továbbra is az ésszerű toborzáson múlik, de csatában, „mozizás” közben 3D-s felülnézetből megadhatunk globális hadmozdulatokat a seregünknek, hogy a lehető legjobban kihasználhassuk annak előnyeit (sok katapult esetén például érdemes távolról bombázó taktikát alkalmazni). A mini-játékokat is ebben a szellemben tervezik átírni: apró, ám látványos változtatások és némi technikai tupír. Az ostrom alkalmával például mindenféle barátságtalan hullagenerátort hajigálhatunk be a várudvarra, többek közt lángoló szuroklabdát vagy akár halálos betegséggel fertőzött tehenet – ezen a ponton voltam biztos abban, hogy a Gyalog-galopp sem hagyta hidegen a készítőket...



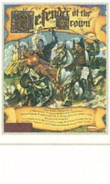
A Robin Hood: Defender of the Crown igen nagy ziccer, de nagyon könnyen el lehet szúrni. Ha a fejlesztők túl sok régi játékelemet mentenek át, akkor az elavultság lesz a veszte, ha pedig túl keveset, akkor a csalódott játékosok a régi hangulatot fogják hiányolni. Néhány intő jel máris akad: engem speciel nem vágtak földhöz a „prebéta” képernyőtervek, és a fejlesztők nagyon dicsérték a Cinematech névre hallgató játékengine PC-PS2 átjárhatóságát, ami szerintem kemény technikai korlátokat enged feltételezni. A csapat azonban még csak a játék 15-20 %-ával készült el, úgyhogy ne ítéljünk elhamarkodottan. Ha hinni lehet a Cinemaware-nek, a multiplayer opció is ezzel készül, úgyhogy a végén még tényleg megérjük, hogy a „régi idők mozija” megállja a helyét a XXI. századi piacon, és amikor jövő tavasszal elindítjuk a PS2-, X-Box-, vagy PC-verziót, ugyanolyan önfeledten dúdoljuk majd, mint tizenöt éve: pramm-pampapamm, pramm-pampapamm...

Stöki
stoki@vogel.hu

1986

DEFENDER OF THE CROWN

A Commodore-okon hódító Defender of the Crown a Cinemaware legelső játéka – egyben legnagyobb sikere – volt. Különböző platformokon összesen több mint egymillió példányban kelt el, ami az akkori piacon körülbelül akkora volumennek számított, mint most a Quake I-II-III eladási statisztikái összesen...



1988

ROCKET RANGER

A Rocket Rangerben a C64 képességeit szépen kihasználó, látványos jelenetekkel kötötte össze a program „mini-játékait”. A sztorit a „Rocketeer” című film ihlette, a főhős amolyan gépesített Indiana Jones-ként harcolt a nácik ellen. A játék minden fontosabb plecsnit megkapott, többek közt az igen rangosnak számító Golden Joystick Awardon a legjobb grafika díját.

1989

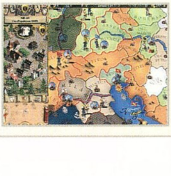
LORDS OF THE RISING SUN

A C64-tulajdonosok legnagyobb sajnálatára ez a játék már csak Amigától felfelé volt elérhető, aminek elsősorban a gyönyörű 16 bites grafika volt az oka. A Defender of the Crownra nagyban emlékeztető program ismét területfoglalós stratégia volt, s a középkori Japán klánharcait dolgozta fel a cégtől megszokott filmszerűséggel.

2001

EUROPA UNIVERSALIS

A Defender of the Crown „területfoglalós” örökségét legmarkánsabban az év elején megjelent Europa Universalis vitte tovább. A gépi intelligencia viszonylagos gyengesége ellenére remekül el lehetett vele szórakozni – reméljük, hogy a karácsonyi piacra megjelenő második rész még jobb lesz.



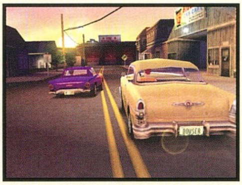
MOTOR CITY ONLINE

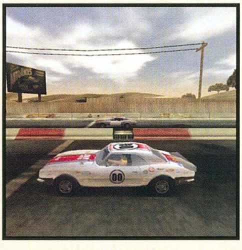
StartBox

Fejlesztő: Electronic Arts
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2001. november
Web: www.motorcityonline.com

Dióhéjban
- *online autóverseny*
- *fejlődési lehetőség*
- *változatos autókínálat*
- *komplex bővítési rendszer*

Az 1999 nyarán megjelent EverQuest óta egyre több fejlesztő érez rá a kizárólag online játszható játékok mámorító ízére. A játékos egy nagy, internetes világ részeseként együtt kalandozhat több ezer hús-vér társával folyamatosan újuló környezetben, és ezért a plusz élményért hajlandó havonta tíz dollár körüli összeget fizetni. Emellett nem elhanyagolható az sem, hogy e programok esetében a játékos rá van kényszerítve az eredeti, dobozos játék megvételére tovább növelve ezzel a fejlesztők pénztárcájának havidíj miatt amúgy is folyamatosan duzzadó vastagságát. A pénz pedig nagy úr, így rengeteg csapat határozott úgy, hogy létrehozza saját kis internetes játékvilágát. A nemsokára elkészülő Motor City azonban a maga nemében egyedülálló próbálkozás, lévén fantasy vagy sci-fi környezet helyett ezúttal a lóerőké lesz a főszerep.



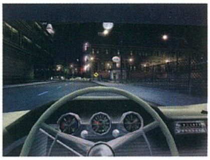


A Motor City RPG-autóverseny keverék. A játék elején széles skálán válogatva meghatározhatjuk emberünk nemzetiségét, külsejét, valamint teljes ruházatát, majd első szintű karakterünkkel elballaghatunk megvenni a környék legócskább kocsiját, lévén az indulásra kapott csekély pénzösszeg semmiféle fényűzésre nem ad lehetőséget. Ezek után elindulhatunk valamelyik kezdőknek szánt versenyen, és ha jól szerepelünk, tapasztalati pontokkal valamint kisebb pénzösszegekkel leszünk gazdagabbak. Ahogy fejlődünk, sorra nyílnak majd meg előttünk az újabb és újabb ligák és pályák, pénzünk gyarapodásával pedig egyre jobb verdára tehetünk szert, illetve egyre modernebb alkatrészekkel turbózhatjuk fel régi autónkat.

Dióhéjban a játék lényege ennyi. Egyjátékos mód sajnos nem lesz, bár én már nem merek semmit mondani, mert az EA legalább anynyiszor változtatta meg ezzel kapcsolatos álláspontját, mint ahányszor a Halót törölték, majd újra bejelentették PC-re. Ennek tudatában nagyobb szigorúsággal vettem szemügyre az internetes mód kínálta lehetőségeket, de mivel bétáról van szó, a szerverrel kapcsolatos gondokra jó előre felkészültem. Mint kiderült, nem hiába. Az még hagyján, hogy a szerver csak bizonyos időszakonként volt nyitva, mely időpontok csak véletlenül egyeztek meg néha a honlapon meghirdetettekkel, azonban mivel csak egy szerver állt rendelkezésre, boldog boldogtalan, európai, ausztrál és zimbabwei erre az egyre próbált feljelentkezni, aminek köszönhetően az ugyancsak korlátozott helyszám pillanatok alatt megtelt, és lehetett később újrapróbálkozni. Ezen kívül pontosan hét különböző kreatív hibaüzenettel találkoztam, amelyikek mind azt próbálták tudatomra hozni, hogy márpedig én most nem fogok játszani, mert például valaki használja a fél perce létrehozott accountomat... De mint mondtam, hajlandó vagyok mindezt a béta verzió számlájára írni, ha viszont a végleges változatban csak tizedennyi szerverprobléma lesz, én biztos nem fogok kiadni rá nemhogy tíz, de egy dollárt sem.

HANGULAT

A sorozat – merthogy a játék a Need for Speed sorozat legújabb tagja, csak átkeresztelve – e része, mint azt már jó ideje tudni lehet, az autógyártás „fénykorába", a harmincas-hetvenes évekbe kalauzol minket, az ekkori javarészt házi műhelyben megbütykölt, benzinzabáló autókkal ismertet meg. Bevallom, én eddig inkább a lapos tetejű csúcsmodelleket részesítettem előnyben, de ez pár perc alatt megváltozott köszönhetően az eddigi részekénél kevésbé akciódúsabb, de a kor hangulatát teljes mértékben visszaadó intrónak, és a menüben szóló, végtelenül jól eltalált, régi stílusú zenének. Pontosabban fogalmazva: a rádió a menüben és a verseny alatt is szól. A számok között a műsorvezetők kommentálják az épp lejátszott dalt, közlekedési vagy egyéb rövid híreket mondanak. Öt állomás közül választhatunk, és mindegyiknek egyedi stílusú bemondója van, akiknek természetesen a hozzáfűzni-



valójuk is különbözik. A megszólaló dallamok nem csak hogy iszonyú hangulatosak, de változatosak is, komolyan mondom, a program több trackből válogat, mint néhány mai rádióállomás...

Persze mindez mit sem érne, ha maga a játék a rossz hálózati kód miatt lagolna, és ezáltal nem lehetne gondtalanul összemérni a lóerőket. Úgy gondolom, hogy a teszteléshez használt 64 Kbites ISDN vonal a többség számára már elérhető közelségben lebeg, márpedig ezen keresztül a program teljesen játszható volt a bőven kétszáz feletti ping ellenére is. Más többjátékos autóversenyekben tapasztalható hirtelen kocsi fel- és eltűnésnek nyomát sem tapasztaltam, a szintén idegesítő játék eleji, számítógépek közötti szinkronizáció során sem merültek fel gondok, így nem fordult elő, hogy valaki a többieknél másodpercekkel korábban rajtolhatott el. Az ellenfelek autói is szinte teljesen folyamatosan mozogtak, szóval semmi sem akadályoz tehetségünk kibontakozásában. Az viszont érdekes, hogy a menük, valamint a beszélgetések nagyon lassúak voltak, esetenként közel két másodperc volt egy üzenet megjelenésének ideje, és az ablakok is igen lassan töltődtek be.

VERSENYMÓDOK

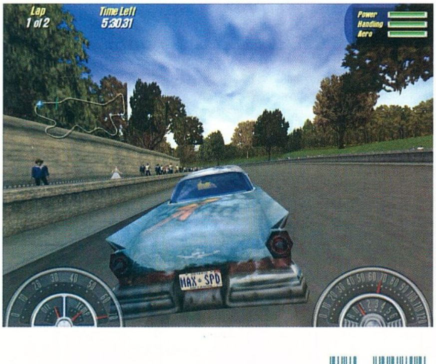
Sajnos igazából nem is beszélhetünk versenymódokról, mert tulajdonképpen csak sima, „natúr" egymás elleni verseny van, igaz, nagyon változatos körülmények között. Összemérhetjük tudásunkat ellenfeleinkkel saját kocsinkat használva, vagy pedig szponzor segítségével. Ez utóbbi amolyan gyakorló mód, megválaszthatjuk, hogy a támogató melyik autót biztosítsa a versenyzők számára, így a különböző járgánnyal rendelkezők is azonos autókkal vehetik fel egymással a versenyt. Az autóban keletkező esetleges károkat, lévén az nem a mienk, nem nekünk kell megjavíttatnunk, így ebben a módban nincs vesztenivalónk, cserébe a jó helyezés esetén nyerhető tapasztalati pontszám, illetve pénzösszeg is szerényebb, mint ha saját kocsival diadalmaskodnánk. Ezen felül a saját járgánnyal történő indulás számos további lehetőséget nyújt. Meghatározhatjuk a verseny tétjét, ami lehet több ezer dollár, vagy akár maga a kocsink is. Előbbi esetben jó lett volna, ha a Racerhez hasonlóan beállíthatnánk a pénz elosztásának szabályát, azaz, hogy a győztes vigyen mindent, vagy a második és a harmadik helyezett is részesüljön némi pénzösszegben. A versenyek létrehozója a körszám, a pályairány, az időjárás és a napszak mellett meghatározhatja, hogy legalább és legfeljebb hányas szintű emberek léphessenek be a játékba, illetve hogy hány lóerős kocsival lehessen indulni, így a kiegyenlítetlen küzdelmek elkerülhetők.

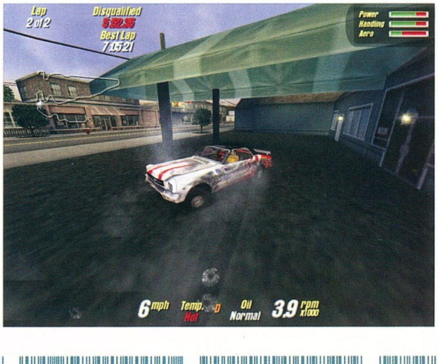
Küzdhetünk egymással közvetett módon is, ugyanis a szervezők minden nap kiválasztanak egy pályát különböző beállításokkal, és a legjobb időt elérők nem kevés ponttal, illetve költőpénzzel gazdagodnak. Bármennyiszer lehet próbálkozni az adott határidőig, mindig a legjobb időnk fog számítani. Itt is van külön szponzorált idő elleni verseny, melyben a kocsit, illetve a választható kocsikat biztosítják számunkra. A régen igen népszerű negyedmérföldes gyorsulási verseny is bekerült a repertoárba, ekkor vezetőképességünk helyett inkább reflexünk és autónk felszereltsége fog számítani.

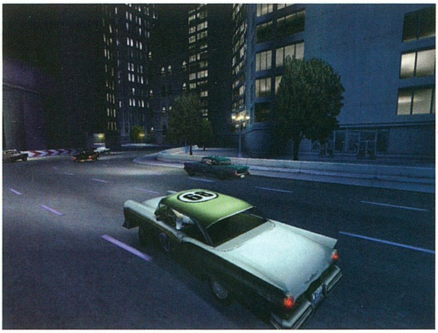
FEJLŐDÉS, VÁSÁRLÁS

Ha a versenyeken megfelelő sikereket érünk el, tapasztati pontokat kapunk, és egy idő után a Diablóhoz hasonlóan szintet lépünk. Ez azonban karakterünk semmilyen tulajdonságára nincsen kihatással, lévén nincsenek is ilyen értelemben vett tulajdonságai... Szintlépésünk előnyei eléggé korlátozottak, kimerülnek annyiban, hogy újabb pályák nyílnak meg előttünk, valamint nagyobb összeget vehetünk magunkhoz az elvileg hetente esedékes fizetési napon – ilyennel nem találkoztam pályafutásom során. A pénz már nagyobb úr, ennek segítségével magabiztosan nézhetünk szét Motor City kismillió boltjában. Minden garázsban szívélyesen fogadnak, a tulaj, mint leendő pénzforrását melegen üdvözöl. Rádióbemondókhoz hasonlóan az árusoknak is más-más stílusuk, illetve mondanivalójuk van, az egyik felajánlja valamelyik bővli alkatrészét, míg a másik ironikus megjegyzéseket tesz, bár azt azért túlzás lenne mondani, hogy egyéniségek lennének. Az egyes boltok árukészlete nagymértékben különbözik: van, aki kizárólag komplett autókkal foglalkozik, és van, aki ezen belül is csak bizonyos évjáratokkal vagy típusokkal, és ha meglévő autónk alkatrészeit szeretnénk valami nívósabbra lecserélni, akkor is több helyet végig kell járnunk. A boltok gyakori látogatására már csak azért is érdemes időt szánnunk, mert néha korlátozott ideig élő kedvezmények keretében jóval olcsóbban juthatunk hozzá egyes felszerelésekhez. Természetesen az egymás közötti csereberére is van lehetőség, konkrétan felajánlhatjuk valakinek valamelyik eladandó portékánkat, de még jobb, ha az erre rendseresített oldalon hirdetést adunk fel. Ez a része a programnak pont úgy működik, mint az egyik népszerű hazai internetes áruház. Meg kell adnunk a minimum árat, amit kapni szeretnénk az adott alkatrészért, valamint a licit időtartamát. Namármost, a vásárló kedvű játékos kategóriákra bontva tallózhat a felajánlott alkatrészek között, és ha valami megtetszik neki, ajánlatot tehet rá. Aki a legnagyobb összeget kínálja fel az adott cuccért, az viszi.

Autónk bővítésének lehetőségei szinte határtalanok, a három kategóriára tagolt alkatrésztípusok száma harminc körül van, szóval a kipufogócsőtől kezdve a karburátoron át, egészen a fékszelepekig mindent külön lecserélhetünk, és ezekből a komponensekből nem kevés típus áll rendelkezésünkre a már említett boltokban. Ráadásul a lehetőségek száma csak nőni fog, a megjelenés után minden bizonnyal folyamatosan egyre újabb és újabb alkatrészek és autók fognak napvilágot látni. Bár még nem mélyedtem nagyon bele a bütykölésbe, nincs olyan, hogy akkor én most megveszem a legjobb hajtó-







művet vagy kereket, és ezzel legyőzhetetlen leszek, mert nem lesz külön ilyen értelemben vett legjobb alkatrész, inkább az autó egysége, kiegyensúlyozottsága fog számítani. Arról nem is beszélve, hogy a különböző pályákon és körülmények között más és más autó a nyerő, és ez szinte végtelen pénznyelési lehetőséget fog biztosítani számunkra. Ha meg már nagyon nem tudunk mit csinálni, még mindig feltehetjük tétnek a kocsinkat.

Autónk belsejének rendbetétele után nem árt a külsőségekkel is foglalkoznunk. Az erre rendszeresített garázsban a szivárvány minden színére befestethetjük kedvencünket – ötszáz dollárért. Hiába, a mai világban már semmi sincs ingyen. Hiába a sok szín, azért én jobban örültem volna, ha teljes szabadságot kapunk autónk kinézetének alakításában, például olyan Paint Shop segítségével, amilyen a Viper Racingben is megtalálható volt. Ha már internetes játék, miért nem lehet mindenkinek külsőleg is igazán egyedi kocsija? A befestésen kívül lecserélhetjük ablaküvegünket, lámpánkat is, sőt, kemény huszonöt dollárért dudák – mármint autódudák – egész tárházából választhatunk egyet. Ha pedig teljesen elégedettek vagyunk autónk külsejével, az erre rendszeresített menüpontban több háttér közül válogatva lefényképezhetjük csodamasinánkat, a képet pedig betehetjük Windows háttérnek, vagy elküldhetjük e-mailben ismerősünknek.

PÁLYÁK, GRAFIKA

Kicsit gondban vagyok, mikor a játéknak erről a részéről kell beszélnem, ugyanis véleményem szerint mind a grafikát, mind a pályákat tekintve a Need for Speed 5 veri a Motor Cityt. Nem illúzió, direkt az összehasonlítás kedvéért elővettem az előző rész porosodó korongját. Annak ellenére, hogy az engine elvileg az NFS 5 grafikus motorjának továbbfejlesztett változata, szerintem semmivel sem lett részletesebb, sőt, a fák határozottan papírból készültnek tűntek. Persze jópofa, hogy immár nézők állnak az utak szélén, akik néha Sega Rally-szerűen kimerészkednek elénk, de ez nem feledtetheti, hogy jóval kevesebb látványos tereptárggyal fogunk találkozni. Végleges véleményt még nem merek mondani, mert elképzelhető, hogy alacsonyszintű játékosomnak köszönhetően még csak a pályák töredékét láttam, de nagyon úgy tűnik, hogy a túl sok helyszínnek köszönhetően és a többjátékos mód elkészítése után a fejlesztőknek nem maradt idejük a pályákat „feldíszíteni", így azok igencsak jellegtelenre sikeredtek. A hosszuk igen változó, van oválpálya, amelynek egy körét húsz másodperc alatt teljesíteni lehet, de vannak sokperces helyszínek is.

A fejlesztők időhiányát az is mutatja, hogy ritka kivételektől eltekintve most minden pályán csak egyetlen útvonal áll rendelkezésünkre, nincsenek leágazások.

IRÁNYÍTÁS

Mint az eddigi NFS részek mindegyikében, az irányítás most is változott valamelyest. A sorozat már régóta kifejezetten kormányra van tervezve, nem kivétel ez alól a mostani rész sem. A Porschékkal működő „bemegyek a kanyarba teljes sebességgel, aztán a kanyar végére lefékezem magam pont annyira, hogy kiférjek" módszer most nem működik, az autók teljesen alkalmatlanok az előbb leírt műveletre, így ha nem tudjuk levágni a kanyart, akkor bizony jó előre le kell lassítanunk előtte, ugyanis az autók nagyobb csúsztatásra teljesen képtelenek; ha ilyennel próbálkozunk, keresztbeállunk, vagy iszonyúan lelassulunk. Az irányítás azért továbbra is arcade jellegű, a falnak csapódva még mindig enyhén visszapattanunk, és keveset sérülünk, de kocsink azért egy-két falhoz vágódás után már érezhetően lassúbb lesz, arról nem is beszélve, hogy ha saját verdával versenyzünk, a javítást is nekünk kell állnunk.

A kameraállások a szokásosak, irányíthatjuk az eseményeket talajközelből, kormány mögül, illetve kívülről. Nagyon kellemes, hogy az ezen belüli pontos látószöget kis lépésekben mi állíthatjuk be, azaz a kocsiban ülve kihúzhatjuk magunkat, illetve hátrébb ülhetünk kedvünk szerint, külső nézetben pedig a kocsinkra való rálátást is saját igényeinkre szabhatjuk. A visszajátszási rendszer még mindig nagyon jól működik, kismillió kameraállásból nézhetjük vissza teljesítményünket a verseny után, kár viszont, hogy ellenfelünk produkcióját nem csodálhatjuk meg utólag, legalábbis a bétában erre még nem volt lehetőség.

MOTOR CITY?

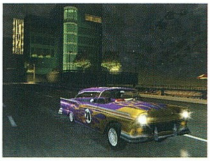
A játékot - internetes mivoltához hűen - fejlett kommunikációs rendszerrel látták el. A fő beszélgető csati mellett rengeteg téma szerint kereshetünk magunknak beszélgetőpartnert, aszerint hogy üzletelni, vagy versenyezni szeretnénk. Ez eddig szép és jó, de ha elkezdünk kóborolni a menük között, a beszélgetőcsatorna is mindig teljesen automatikusan átvált az éppen szemlélt témához tartozó dumavonalra, így nehéz hoszszantartó beszélgetést kialakítani. Kárpótlásul viszont létrehozhatjuk barátaink listáját, így mikor fellépünk, egyből láthatjuk, ki van online, hányas szintű, és hogy éppen mit csinál. A program saját belső e-mailküldő rendszerrel is rendelkezik, amelyet - ugyanúgy, mint nagytestvérét - akkor is igénybe vehetünk hosszabb üzenet továbbítására, mikor az adott játékos offline van.

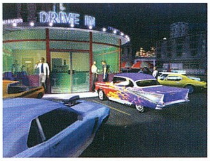
Ha nagyon kíváncsiak vagyunk valamelyik beszélgetőpartnerünk statisztikájára, anyagi helyzetére, vagy nyert versenyeinek számára, bármikor pontos információt kaphatunk róluk, a program igen részletes nyilvántartást vezet mindenféle érdekes és kevésbé érdekes történésünkről pályafutásunk során. Itt kell megemlítenem egy szintén iszonyú boszszantó kellemetlenséget: mikor valamelyik játékos adatait megnézzük, a program teljesen automatikusan kiléptet az adott menüből, így ha például versenyezés előtt szeretnénk jobban felmérni ellenfeleinket, akkor minden egyes alkalommal újra kell kreálnunk az adott versenyt. Több mint frusztráló!

Most pedig megmagyarázom, miért került a kérdőjel ennek a bekezdésnek a címébe. Az, hogy város, számomra azt jelentené, hogy élő, lélegző online környezet, és nem chat-ablakok tömege! Egy hely, ahol ha kedvünk tartja, megcsodálhatnánk a garázsban a rengeteg egyedi autócsodát, vagy betérve az étterembe társaloghatnánk a könnyed beszélgetésre vágyó versenyzőkkel, de ilyennek nyomát sem láttam. Jópofa, hogy van újság, de kicsit illúzióromboló, hogy egy beépített böngésző segítségével lapozgathatunk benne.

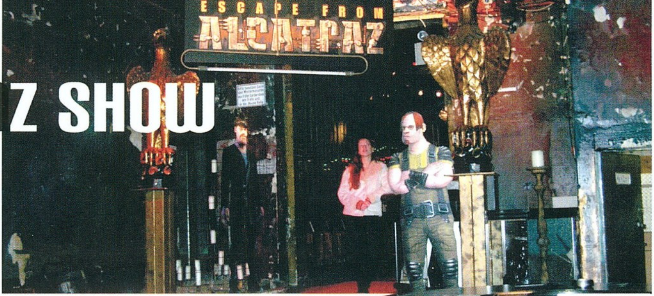
Ettől eltekintve, és a felsorolt hiányosságok ellenére látszik, hogy a Motor City nagyon jó játék lesz. Egyelőre nincs konkurenciája, és biztos vagyok benne, hogy velem együtt rengetegen fognak éjjel-nappal a közös száguldás utánozhatatlan örömének hódolni, de remélhetőleg azért lassan elkezdenek szállingózni a konkurens programok, amelyek a Motor Citynél jóval többre lesznek képesek.

Greg5





ALCATRAZ SHOW



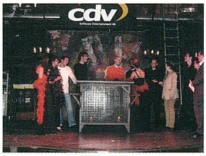
Az utóbbi időben a levegő kicsit elcsendesedni látszott az Escape from Alcatraz körül. Ennek az oka igen egyszerű: a kiadó, a német CDV (aki egyébként az ECTS tapasztalatai alapján immár Európa legnagyobbjai közé számít) üzleti megfontolásokból felcserélte a gondozásában megjelenő két magyar fejlesztésű játék, az Imperium Galactica 3 és az Alcatraz megjelenési dátumát. Így a galaktikus űrháború már karácsonykor kitör, a börtönökből való szökdösésre azonban jövő tavaszig várni kell. Ez azonban nem vette el a CDV kedvét attól, hogy nagyszabású sajtópartit rendezzen az Alcatraz beharangozására, szinte kizárólag nyugat-európai újságírók számára. A „szinte" azért nem „kizárólag", mert philosos fejlesztőnek álcázva, egyetlenként Kelet-Európából nekünk is sikerül a helyszínre csempészni tudósítóinkat, így némileg bennfentes szemszögből láthatjátok most a történteket...

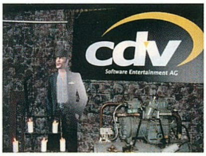
A helyszín tehát Essen, a mérsékelten festői szépségű Ruhr-vidék szívében, mintegy 1200 kilométerre Budapesttől. Ennek megfelelően az eredetileg tervezett csütörtök este helyett péntek hajnali háromkor sikerült nekivágni az útnak - kicsit elhúzódott az Alcatraz végső hősies bugfixelése és patch-elése. A biztonság kedvéért a furgonba a frissen sütött demócédé mellé bepakoltuk azt a gépet, amelyen az utolsó simítások után a program biztosan futott (duál-P4, egy giga RAM, GeForce 3, hogy az optimalizálatlan kód is száguldjon), majd kettős biztosítékként Seent, az Alcatraz vezető programozóját is. A röpke 12 órás út leküzdése után frissen-fiatalosan érkeztünk a parti helyszínére...

A buli színhelyéül a CDV-sek érdekes helyszínt választottak. A parkolóból nyíló sötét, lepukkant bejárat valami gyártelepet sejtetett, csupán az öles CDV felirat jelezte, hogy jó helyen járunk. Az elsőre kissé ijesztő épület roppant igényes, de legalább ennyire extrém diszkónak adott otthont, amelyet a parti tiszteletére teljesen alcatrazosra rendeztek be: bazaltkő padló, a falakon fémes-szegecselt borítás, mindenhol rozsdás gépezetek, füst, köd, éles reflektorfények, a mennyezetről lógó fémketrecekben hiányos öltözetű go-go lánykák... a fantasztikus látképet mindenhol feltűnő életnagyságú Alcatraz-karakterek tették teljessé. A központi színpad felett óriásprojektoron Alcatraz animációk és maga a játék ment folyamatosan, miközben tánctér „játéksaroknak" berendezett részén ki is lehetett próbálni a játékot a CDV egyéb produkcióival (IG3, Project Nomads, Divine Divinity, Cossacks addon) egyetemben. A folyamatos bemutatózás, előadás és kérdezz-felelek között volt alcatrazos ki-mit-tud játék („börtönőrök" gyűjtötték az önként jelentkezőket bilincsekkel...), beltéri tűzijáték és élő bemutató az Alcatraz főhőseivel. Az eddigre már igen emelkedett hangulatba került közönség köreiben – hogy, hogy nem - a szexis akrobata lány, Aisha és az agyontetovált-kígyúrt sámán, Keshua aratta a legnagyobb sikert...

A bulin az Alcatrazból egypályás játszható demót lehetett kipróbálni, ez – az említett éjszakai bugfixelésnek is köszönhetően – simán és stabilan futott, de még rengeteg optimalizálás, finomítás és tesztelés fér el rajta, hogy elérje a végleges állapotot. A játék monumentalitásáról némi képet adhat, hogy a grafikailag hozzávetőlegesen véglegesnek mondható első pálya karakterek nélkül gyenge 400 000 poligonból épül fel, és a karakterek mozgása rajta több, mint 2000 motion capture-animációt (nem animációs fázist!) ölel fel. És ez a legkisebb, „bemelegítő" börtön... A többire még sajnos jövő tavaszig várni kell, de addig is lehet edzeni a Commandos 2-vel...

Hancu feat. Söröss úr



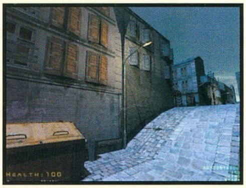


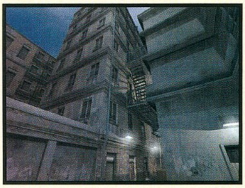
NEW WORLD ORDER

StartBox

Fejlesztő: Termite Games
Kiadó: Factor 3
Megjelenés: 2002. március

Olvasott-e már valaki olyat egy fejlesztő csapattól, hogy „a programunk alulról súrolja a megfelelő szintet" vagy „az engine-ünk szódával elmegy"? Természetesen nem. A programot - ha már egyszer elkészült - el kell tudni adni, ezért mindenki szuperlatívuszokban szokott nyilatkozni saját portékájáról. Amit viszont a Termic Games művel, az messze túlmutat a magabiztosság fogalmán, ugyanis projectjük, a New World Order munkálatai jól haladnak.





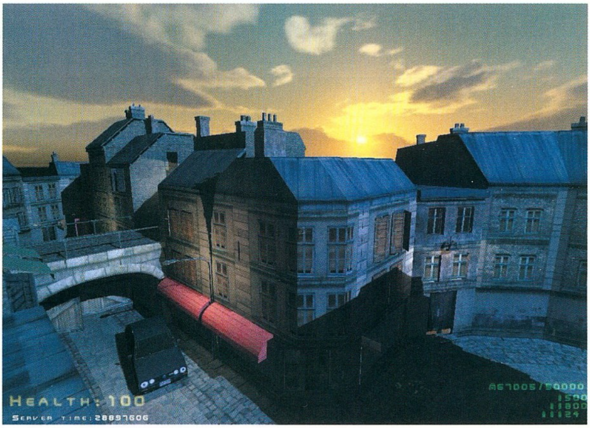
A játék elsősorban a Counter Strike jellegű csoportos küzdelmeket kedvelők szívét fogja megdobogtatni, bár szóvivőjük, Jim Malmros nem győzte dicsérni az eljövendő program Single Playeres meglepetéseit. Nem is izgalmat, hanem földöntúli rettegést és szinte kéjes megkönnyebbülést érezhet majd a játékos, ahogy a leglátványosabb akciófilmek parázs jeleneteit is megszégyenítő szituációkba kerül. A történet természetesen rendkívül csavaros lesz, tele meglepetésekkel és rejtélyekkel, a magányos harcosoknak sem kell tehát aggódniuk. A hálózatban játszók pedig készüljenek, mert itt az Új Kánaán, elég, ha csak azt említem, hogy pixelpontos találat-megjelenítés várható a szereplők testén, különös figyelemmel a találat hatékonyságára. Előfordulhat, hogy a lövedék pusztán súrolni fogja ellenfelünket, sőt olyan szituáció is várható, amelyben a vastag ruházat mentheti meg az életünket. Számos új multiplayer játékmód vár majd a vállalkozókra. Valós helyzetek, intelligens ellenfelek, hiteles fegyverek, falról lecsorgó adrenalin, egyszóval a csoportos (team based) FPS fogalma újra lesz értelmezve. A fejlesztők szerint tucatnyian fogják majd licencelni a misztikus nevű DVA technológiát, amely megjelenése pillanatában vissza fogja kényszeríteni a Nagy Öregeket a tervezőasztalaik mögé egy röpke fejvakarásra. A motor teljesen a 3D-s hardverekre lesz kiélezve, intelligensen fogja lekezelni a megjelenítendő objektumok részletességét, és a kiértékelt adatokat villámgyorsan továbbítja a GeForce jellegű, dedikált 3D-s kártyák felé. Érdemes még megemlíteni, hogy a DVA technológiában az alkalmazható textúrák méretének nem lesznek határai, ami azért így első hallásra nagyon meghökkentő.

Nem marad más hátra, mint az örök kérdés: És mindez milyen erőművet igényel? A játék alkotói 2002 elejére 1 GHz környéki vasat jósolnak átlagos otthoni gépnek legalább egy GeForce 2 GTS kaliberű grafikus kártyával, a program jelen állapotában egy ilyen gépen valósággal száguld, legalábbis a fejlesztők szóvivője így nyilatkozott.

Nos, ennyi lenne a marketing szöveg. A magam részéről tiszta szívemből kívánom, hogy valóra váljon a készítők nagy álma: toronymagas hullámokat gerjeszteni az FPS kissé már posványosodó tengerében.

A végére viszont pesszimista gondolat kívánkozik, csak hogy ellensúlyozzam a fentebb túláradó dicshimnuszt. 2002 eleje már szinte a kopogtat az ajtón, és néhány ínycsiklandozó screenshot kivételével az alkotók semmit nem tártak a nagyérdemű elé. Szalad az idő, uraim! A Termit Games alkotó kollektívájáról pedig annyit, hogy korábban mint Insomnia Software koptatták a billentyűzetet, és egy, saját korán messze túlmutató játék ígéretével kecsegtették a világot. A Decay pedig két melldöngetés között lassan eltűnt a süllyesztőben.

Beton



HAEGEMONIA

StartBox

Fejlesztő: Digital Reality
Kiadó: Cryo Interactive
Web: www.digitalreality.hu

Lassan olyan fázisba kerül a Digital Reality új játéka, hogy ki lehet lépni vele a nagyközönség elé – ezt szeretnénk elkezdeni ezzel a cikkel, amelyet remélhetőleg újabbak követnek majd valamelyik, a projektben résztvevő fejlesztő tollából. Az első mindjárt a cím változása: mostantól a projekt Haegemonia néven fut – némileg utalva a játék végcéljára...

Ebben a cikkben röviden összefoglalom, miről is szól a Haegemonia, mit terveztünk, mit szeretnénk elérni. Ha bármilyen megjegyzésetek, kérdésetek van, esetleg később majd tesztelni szeretnétek (ha lesz nyilvános teszt, ez még nem biztos), írjatok a haegemonia@digitalreality.hu címre.

Ez a játékunk hasonlít az Imperium Galactica I és II-re annyiban, hogy továbbra is űrstratégiáról van szó. Viszont a Homeworld megjelenése (illetve a hardverek ugrásszerű minőségnövekedése) minket is a játékterv átgondolására késztetett. A Haegemoniaban szeretnénk e játékok erényeit egyesíteni: taktika és stratégia teljes 3D-s megjelenítéssel!

Úgy döntöttünk, hogy a korábbi űrstratégiai játékainkból kivesszük a legjobb elemeket, és ezeket még jobban kidolgozzuk. Így például nem lesz földi harc, sokkal erősebb lesz viszont a hálózati rész, a találmányok és a kémkedés...

A korábban már említett hardverfejlődés lehetővé tette, hogy grafikailag meglehetősen merész feladatot tűzzünk ki magunk elé: a Haegemonianak az IG2 animációival azonos, vagy közel azonos szinten kell lennie („gulp", mondanák erre egyes grafikusaink, de szerencsére nem olvasták még a cikket). A képeken láthatjátok, mennyire sikerült ez nekünk (ezek természetesen nem végleges grafikák – ennél a játék sokkal szebb lesz, hiszen a megjelenésig még sok új effekt és grafika kerül majd bele).

A zenét tekintve a terv egyszerű: felülmúlni minden eddigi játékunkat, mind mennyiségben, mind minőségben – ha kell, élő zenekari felvételekkel. Természetesen a zene az eseményeknek megfelelően, teljes összhangban a játék történéseivel módosul majd.

A beszéd mennyiségéről pedig annyit, hogy a kiadónk már szólt, hogy lassan abbahagyhatnánk a regényírást, mert nem fogják győzni színészekkel (pedig még nem is látták az összes szöveget)!

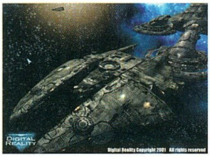
A sztori az emberiség nem túl távoli jövőjében kezdődik a Föld és a Kolóniák (amelyeket közülük a legerősebb, a Mars képvisel) konfliktusával. Természetesen mindkét oldalt választhatjuk a játék kezdetén (más-más hőssel), de az igazi feladat – a világűr meghódítása a Naprendszeren kívül – csak akkor kezdődhet, ha az emberiség újra egységes lesz.

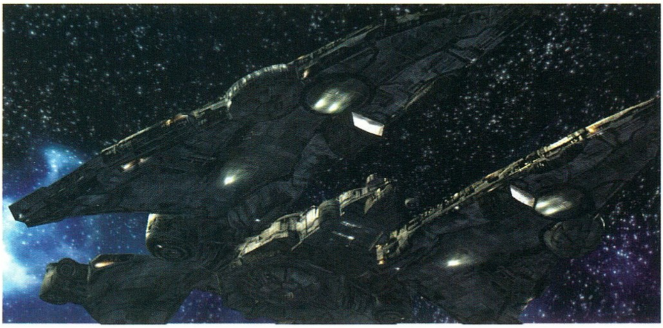
Hasonlóan az IG1-hez fokozatosan lépkedhetünk előre a ranglétrán, a játék elején a legtöbb opció még nem elérhető számunkra, ahogy haladunk, úgy egyre több lehetőséggel találkozhatunk, egyre nagyobb flottákat bíznak ránk.

Két idegen faj is szerepel a játékban, akik nemcsak velünk, de egymással is állandó konfliktusban vannak. Természetesen a történet ennél jóval bonyolultabb, de a végső poént majd csak egy jóval későbbi cikkben lövöm le (vagy soha... majd meglátjátok a játékban)!

Ennyit bevezetőnek, és reméljük, sikerül majd olyan játékot készítenünk, amelyikkel ismét sokan fognak játszani Magyarországon (is) – mert magyar verziót természetesen tervezünk, még ha az összes párbeszédet le is kell fordítanom magyarra...

Pellus





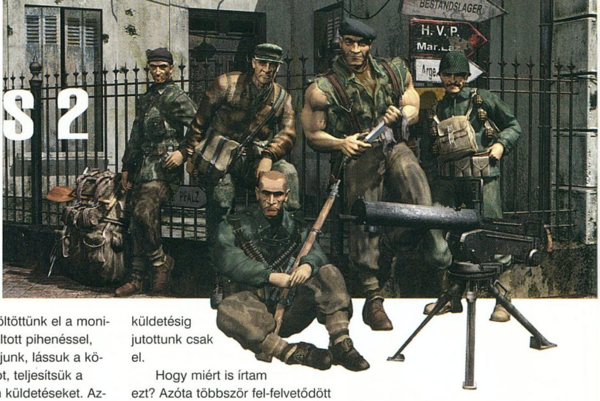
Szeretnéd meglátogatni a PC Guruval a Digital Reality főhadiszállását? Szeretnél beszélgetni a fejlesztőkkel, munka közben látni a grafikusokat és belesni a kulisszatitkokba? Szeretnél Magyarországon az elsők között játszani a 2002-es év egyik legígéretesebb űrstratégiájával?

Nem kell mást tenned, mint megválaszolni az alábbi három kérdést, majd visszaküldeni azokat nyílt levelezőlapon a szerkesztőség címére. A visszaküldők közül kiválasztunk öt szerencsést, akik lehetőséget kapnak arra, hogy meglátogassák az IG1 és IG2 alkotóinak boszorkánykonyháját.

Kérdések:
1. Mi volt a Digital Reality csapat eddig megjelent három játéka?
2. Hány fajjal lehetett játszani az Imperium Galactica 2-ben?
3. Mi volt a Haegemonia előző munkacíme?

A megfejtéseket november 30-ig kérjük beküldeni a szerkesztőség címére: Vogel Publishing Kiadó 1300, Budapest 3., Pf. 210.

COMMANDOS 2



StartBox

Fejlesztő: Pyro Studios
Kiadó: EIDOS Interactive
Web: www.eidosinteractive.co.uk

LEGYÉL TE IS PYRO-MÁN!

Ha emlékezetem nem csal, először 1997. vége felé jelentek meg az első komolyabb képek és infók az akkor még a világ számára teljesen ismeretlen spanyol fejlesztőcsapat, a Pyro Studios stratégiai játékáról, a Commandosról. Nyálunkat csorgattuk a gusztusos és aprólékos grafikán, próbáltuk találgatni a játékmenetet, a küldetéseket. Az 1998. nyarán megjelent játék aztán olyat robbant, hogy arra maguk a készítők sem számítottak: szinte minden besöpörhető díjat elnyertek és – főképp Európában - óriási darabszámban, több mint egymillió példányban értékesítették a játékot. Emlékszem, Nova és Kacsa barátommal teljes napokat töltöttünk el a monitor előtt ülve, váltott pihenéssel, csakhogy haladjunk, lássuk a következő feladatot, teljesítsük a szinte lehetetlen küldetéseket. Aztán valahogy belefásultunk, amikor teljesen kifáradva végre elértünk az utolsó, 24. pályára, nem éreztünk késztetést arra, hogy befejezzük a játékot. Sokáig nem is jutott újra eszembe a téma, mígnem 1999. májusában megjelent a „Beyond the Call of Duty” névre keresztelt kiegészítés: mi hárman újra rávetődtünk, de a rettentő nehéz játék (és egy bizonyos „Aliens VS. Predator” cikk) közbenjárására nyolcból mindössze a negyedik küldetésig jutottunk csak el.

Hogy miért is írtam ezt? Azóta többször fel-felvetődött bennem a gondolat, milyen jó is lett volna végigjátszani mindkettőt, mert igazi alappillérei a számítógépes történelemnek. Gonzo Suarez és maroknyi csapata pedig már ekkor helyet bérelt a játékkészítés nagyjainak csarnokában…

EIDOS – AVAGY KAPKODUNK, TEHÁT VAGYUNK

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de engem mélységesen felháborított a Commandos 2 körül csapott hype-olás. Kezdődött minden a többszöri halasztgatással - nagy nehezen végre sikerült tartani a szeptember 20-ra kitűzött megjelenést – annak ellenére, hogy a játék régóta késznek tűnt. Az újságírói demó körüli hercehurca újabb csepp volt a pohárban – csak kiválasztott újságok, többek között nevesincs belga és holland lapok kaptak belőle. Ezt követte volna a publikus demó, de az utolsó pillanatban a kiadó megálljt parancsolt! Indoklásuk szerint túlságosan is sok mindent megismertek volna az emberek a játékból – nem mintha nem forogtak volna közkézen mindenféle holland és belga videók (így élnek vissza a bizalommal arrafelé) – és nem lesz kiadva punktum. Ezek után kész csoda, hogy az újságírói demó nem jelent meg azonnal a neten, csak röviddel a teljes játék kiadása előtt lehetett megtalálni. Meg kell még említenünk azt a momentumot is, amikor a Pyro bejelentette, hogy elkészült, aztán a kiadó mindent tagadott, majd két hét múlva nagyképűen ő jelentette be a hírt (amikor már mindenki tudta, hogy csak színjátékot játszik). Mindezt sikerült tetézni egy rendkívül rosszul felépített kampánnyal (szerintem az újságokban publikált reklám teljesen elüt a kortól és annak hangulatától) és utolsó pillanatban módosított részletekkel – a kézikönyv és a játék nagyon sok pontban különbözik! Szegény fejlesztőknek egy egész pályát is ki kellett szedniük – Colditz éjjel -, a járművek számát és helyét is meg kellett

1998

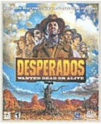
Üdítő színfolt kavarja fel a stratégiai játékok állóvizét: egy izgató, új elemekkel teletűzdelt spanyol (!) játék lát napvilágot, mely a sajtó és a játékosok kegyeit is azonnal elnyeri. A **Commandos** a maga nemében páratlan, népszerűsége egészen napjainkig töretlen!

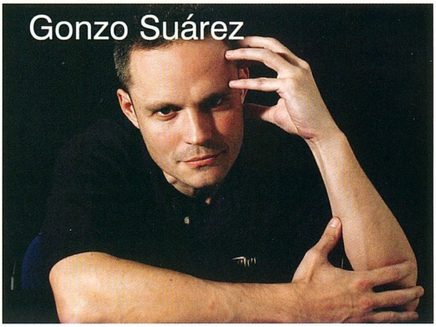
1999

A siker nem tart örökké, ezért a készítők még több ötletet és még nehezebb küldetéseket találnak a játékosok elé. Megjelenik a kiegészítő lemez, és rögvest az igazi hardcore játékosok fénylő gyöngyszemévé válik – ugye, ti is kóstoltátok Nehéz szintben?

2001

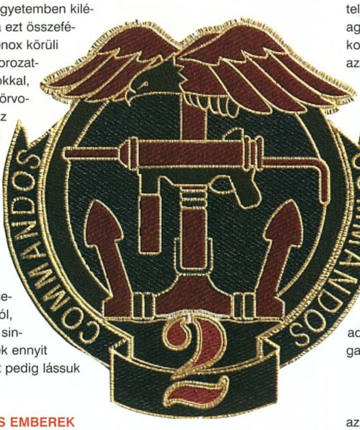
Trónkövetelő jelent meg a színen! A **Desperados** mindazt tudja, amit a Commandos, sőt, annál sokkal többet nyújt, azonban a játékosok nagy része fanyalogva legyint: „Majd a Commandos2, az lesz aztán a játék ehhez képest!”. Sokan közülük idült, el nem évülő csuklási rohamokkal küzdenek…





változtatniuk – többek között a burmai diktátor limuzinja is kimaradt -, a szereplőket vissza kellett nevezni az első résszel megegyezőre és egyéb nyalánkságok.

Ennek az egész fontoskodásnak az lett az eredménye, hogy a Commandos-játékok ötletcsászára, mentora és tótumfaktuma, Suárez úr a játék befejezése után néhány társával egyetemben kilépett a cégtől... ha ezt összefésüljük az Anachronox körüli hasonló botránysorozattal és elbocsátásokkal, akkor világosan körvonalazódik, hogy az EIDOS háza táján valakik nem jól végzik dolgukat! Sajnos tipikusan úgy érzem, hogy hozzá nem értő emberek ülnek bársonyfotelekben, és hoznak döntéseket olyan dolgokról, amikről fogalmuk sincsen! Bevezetőnek ennyit füstölögnék, most pedig lássuk a medvét.



A TÜRELMES EMBEREK JÁTÉKA

Mint azt az első részben tapasztalhattuk, ez a játék nem a seregek toborzásáról, az ellenfél egyszerű lelövöldözéséről szól, hanem a pontosan megtervezett, átgondolt akciók végrehajtásáról. Talán kicsit hidegzuhanynak hatott a kőkemény előd után, hogy ez a játék nem olyan eszeveszettül nehéz: ez nem véletlen, hiszen a fejlesztők és a kiadó is szeretett volna újabb rétegeket megismertetni a folytatással. Ha egy mondatban kellene összefoglalnom, hogy ez a játék milyenre is sikerült, akkor azt valahogy így tenném: „Minden idők legjobb második része, mindenben szebb-jobb-nagyobb-változatosabb elődjénél, csak talán egy kicsit túlságosan is szájbarágós és könnyű."

Ezt a kijelentést a Nehéz szinten való végigjátszás (a részletes cikket lásd az újságban hátul) után fogalmaztam meg, és már szánom-bánom, hogy nem mertem elkezdeni Nagyon Nehéz fokozaton. Ennek ellenére a játék hosszú, sok türelem és idő kell hozzá; külön előnye, hogy nem fog az idegeinkre menni – ez alól talán a második és a kilencedik, gigahosszú pályák a kivételek:). Hatalmas szerencsénkre a fiúk a tesztelés során is jó munkát végeztek, viszonylag kevés – de akkor nagy – hiba maradt a játékban: én csak eggyel, Colditz kastélyánál találkoztam, amikor is a rádiót nem tudtam használni a teljesített küldetés végén (az aggodalmaskodókat tájékoztatom, hogy a monitor azért a helyén maradt)!

A SPANYOL ARMADA ESETE AZ ÁGYÚNASZÁDDAL

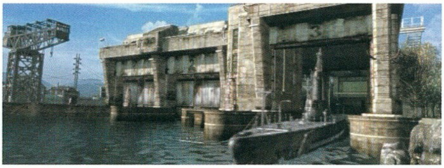
A már említett Suárez mester és jócskán felduzzasztott csapata (összesen mintegy 100 ember) több, mint kétévi munkáját dicséri a gondozott interfész, a csodás kezelőfelület, a hangulatos, de kicsit rövid átvezető animációk, a profi módon talált pályák-feladatok és az ötletek hihetetlen gazdag kínálata.

TÁJKÉP CSATA UTÁN

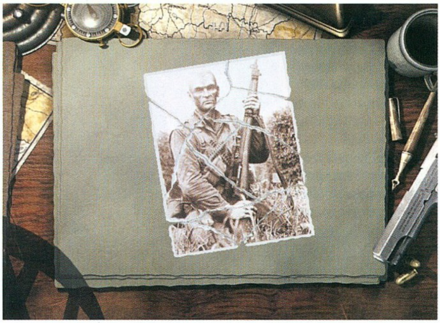
Grafikai szempontból már az első részt sem érhette kritika, viszont a fiúk tudtak még feljebb is kapcsolni: a színpompás, ragyogó, külső 2D-s háttérekben, melyeket akár 90º-onként el is forgathatjuk (Alt gomb), fantasztikusan animált 3D-s karakterek-járművek-állatok élik világukat. A hátterek aprólékossága és részletgazdagsága maga a vizuális kéj, már a látvány készteti arra a játékost, hogy végigvigye a pályát, és megnézhesse a következőt. Ezek az animációk a legtökéletesebbek, amelyeket játékban valaha is láthattunk, kezdve az őr megkötözésétől a hasra vágódásig, a különböző fegyverek kezelésén át (elég csak a mesterlövészt puskája használata közben vagy az utászt rakétavetőzéskor szemügyre vitelezni) a jármű-

NATASHA

Az orosz kémhölgy is képes az ellenség között észrevétlenül mozogni, rúzsával elvonni az őrök figyelmét és akár a mesterlövész puskát is kezeli. Kár, hogy figurája nem jön át a monitoron, végig kicsit kilóg a játékból!



vek terelgetéséig (tankba ki- és beszállás, tolatáskor hátranézés, motorcsónak kormánykerekének forgatása és a kanyarokban való bedőlés), hiszen minden főszereplő karakter egyedi mozgásokat kapott. A külső részeken is tetszetős motor azonban a belső terekben



és a teljes forgathatóságában mutatja meg igazi nagyságát: a gusztusos, nagy érzékkel kialakított belsők tökéletesen harmonizálnak a környezettel, korhű lenyomatát adják a háborúnak, a vidéknek és a kultúrának egyaránt. Maximális felbontásként igaz, hogy csak 1024x768 állítható, de ez esetben a karakterek még 19-es monitoron is hangyányiak – bár a megjelenítés alaphelyzetben csontéles! Egyetlen negatívumként csak a nagyításkor beálló pixelesedést lehet megemlíteni, de ez már tényleg csak szőrszálhasogatás lenne részemről (amúgy meg belegondolni is szörnyű, mekkora helyet foglalna a játék, ha több textúraméretet is letároltak volna, hiszen a teljes telepítés így is több mint 2 GB-on terpeszkedik el a merevlemezen!).

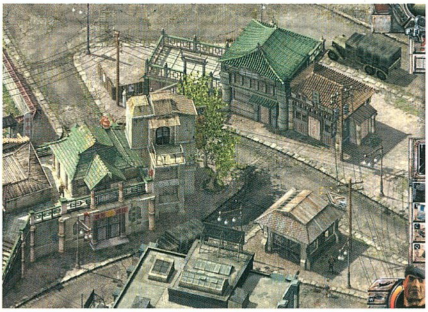
FEGYVERROPOGÁS ÉS GYŐZELMI INDULÓ

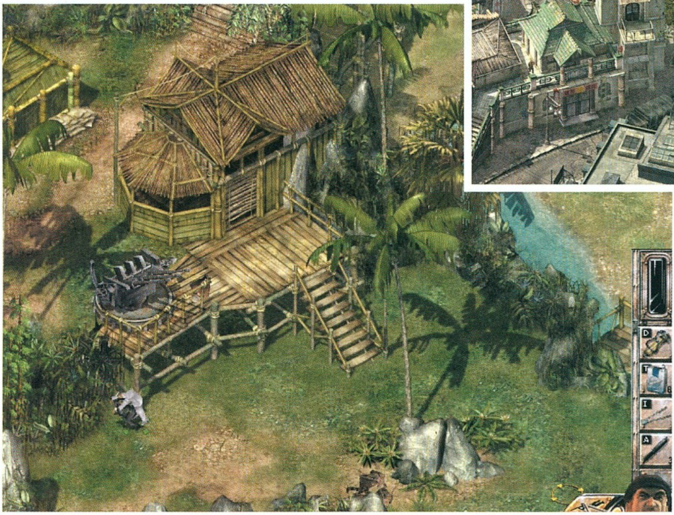
A hangarzenál sem szokásos, hiszen mind a kilenc kommandó-

LUPIN

A francia tolvaj belevaló fickó, igazi RPG-menő, aki falakon kúszik, mindenhol képes elbújni, zárakat és lakatokat hatástalanít, ráadásul olyan gyorsan szalad, hogy azt még Maurice Green is irigyelné!

sunk eredeti stílussal – igen, még a kutyus is - és ízes akcentussal bír (persze az első részt játszó veteránoknak sok karakter beszólása már a könyökén jön ki), melyek között akadnak jópofák, egyedüli gond viszont a hangok-visszajelzések viszonylag csekély száma. Ezt kárpótolja azonban a pályák előtt és a missziók közben hallható nagymennyiségű, többnyire rádión folytatott csevely, melyben nem ritka a polírozatlan és szikár katonahumor sem! Az effektek igazi garmadával nézünk szembe: a fegyverek dallamai autentikus hangokon szólnak, a különböző felületek eltérő hangon csendülnek meg, az állatok és a környező gépek hang-





SPOOKY

Valódi joker, igaz, egy személyben kis hatásfokkal működik, de mérgezett injekcióval kábít, álruhájában megtéveszt, és ki nem fogy a német szavakból. Egyedüli veszélyt a tisztek és SS-tisztek jelenthetik rá, mindenki más potenciális áldozat.

FINS

Az ász, a játék Rambója, a szupersztár. Egyszerre legyen nála kéznél 3-4 kés, egy gépfegyver és senki nem állhat útjába, ha pedig vízbe merülésről van szó, akkor aztán tényleg párját ritkítja – mármint az ellenséges búvárokat.

TINY

Az első részek legerősebb karaktere mellékszereplővé zsugorodik, de néha azért jól jön a rádió a kéznél! Ha a búvárral együtt szerepel a pályán, akkor menthetetlen, hogy tétlenségre kárhoztatik.

jai is sokrétűek és sokat emelnek a hangulaton. Szinte már természetesen hat, hogy a német katonák anyanyelvükön beszélnek, az igazi meglepetés az, hogy japán társaik szintén hazájuk nyelvén hallhatók!

Zenék terén a repertoár talán egy picit hiányos, a játék lényegében egyetlen téma köré épül, melyet az adott helyszínhez illő hangszerelés és díszítés illet meg – kedvencem a többek közt második gyakorló pályán hallható verzió a női vokállal a háttérben.

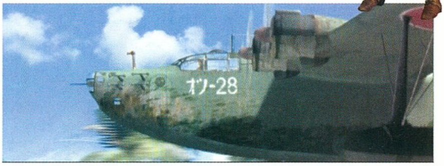
DE NYÖGD MÁR KI, HOGY MILYEN A JÁTÉK!

Ha a tényeket csontig csupaszítjuk, akkor veszünk két bemelegítő küldetést, 10 egész estés missziót, és ha mindezt megspirázzuk még 9 elnyerhető, bónusz feladattal, akkor kapjuk meg azt az összesen 21 bevetést, melyeket a Commandos 2-ért a boltban fizetve kapni fogunk. Azonban sem a grafikai csillogás, sem pedig az elöd által felmutatott erények nem bizonyulnának elegendőnek ahhoz, hogy ezt a játékot magasra emeljék. A változatos helyszínek, a sokrétű, bevetés közben is fokozatosan változó küldetések, a fellelhető tárgyak iszonyú száma és a folyamatosan váltogatott karakterek biztosítanak minket arról, hogy végig élvezzük a játékot, és kicsit szomorúan, lefelé görbülő szájjal nézzük végig a győzelmi videót – ez utóbbi tényleg jó hosszú és hangulatos.

Az első rész alapjaira épülő játékot a bejárható belső terek, a hátizsákok és a cserélhető cuccok, a pontosabb és logikusabb kezelőfelület, a szinte végtelenségig kiterjesztett mozgásszabadság látják el egyedi vonásokkal.

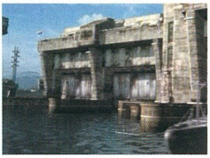
A MUNDÉR BECSÜLETE

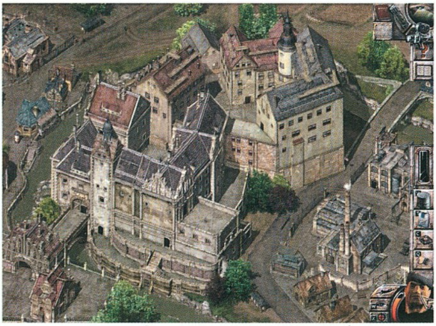
Amennyit dicsértem az eddigiekben a játékot, annyira igaz az is, hogy nem vagyok vele maximálisan elégedett. Egészen pon-

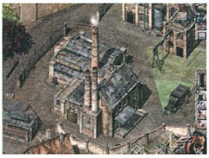


DUKE

Ellenséges mesterlövészek leterítésekor elévülhetetlen érdemeket szerezhet, de képes a pályák befejezését maradék töltényeivel jelentősen meggyorsítani! Fontos, hasznos ember, de inkább csak mellékszereplő marad.







WHISKEY

A fehér bull-terrier ugatásával az őrök figyelmét terelheti el, de haraphat is (ez csak az én álmom, elnézést). Ha pedig a szükség úgy kívánja, postásként szállíthatja a tárgyakat két emberünk között, legvégső esetben pedig kommandósaink akár a hátukra is kaphatják!

tosan három elem is van, amibe belekötnék; az első az MI, a második a könnyűség, a harmadik pedig néhány túlzás – bár ez a kettő szervesen összefügg. Mikor 1998-99 az átütő sikert hozta, meg voltam győződve arról, hogy klónok egész sokasága fog megjelenni a játékpiacon: ez így is lett, de 2D-s fronton egyetlen játék volt, mely meg tudta szorítani a nagy elődöt, ez pedig a német Spellbound Desperadosa volt. A fiúk nemcsak lemásolták és átültették az őst, de jó adag egyedi vonással is ellátták, melyek közül az összefüggő történet és a sziporkázó MI csupán két dolog, amit kiemelnék. Az őrök figyelték egymást, és ha társuk eltűnt pozíciójából, akkor riadót csaptak, de olyat, hogy egészen pontosan soha nem tudhattuk, merre fognak szaladni, mit fognak csinálni! Ráadásul maga a riadóztatás sem egyfajta séma alapján zajlott. De igazán a civilek viselkedése volt az, amit rendkívül jól kitaláltak: halott vagy sebesült katona láttán rémült tekintettel, kiabálva szaladtak segítséget hívni. Az ilyen és hasonló emlékek fel-felvillanása a C2-ben a legdurvább fintort a Kwai folyó pályáján csalta arcomra, ahol a német hullákat meglátva a foglyok az őrök elégedett cigarettázásától kísérve lélekszakadva szaladtak ki a munkatáborból! Hogy is van ez? – gondolkodtam el a dolgon, de nem tudtam napirendre térni felette. A már említett másik elem, az összefüggő és lebilincselő történet sem lett volna túl nagy kihívás, de érzésem szerint erre a spanyol csapat tagjai

INFERNO

Aki nem sajnálja, ha kitör a riadó, és szeretne minden elébe kerülő épületet levegőbe röpíteni, annak ő lesz a kedvence. A gránát, a robbanóanyagok, a fémdetektor és a rakétavető mestere, a tankok és ágyútornyok ádáz ellenfele: az igazi nehéztüzér!

GRAFIKA	25/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

PII450, 128MB RAM, 2GB HDD, D3D

92

TREAD

Kicsit talán átmenet a zöldsapkás és az utász között: forró molotovval, füsttel vagy bódító gázzal képes „ellátni" az ellenfelet, ezen kívül pedig a különleges járműveket is kiválóan kormányozza – de akár még kifeszített csapdákat is elhelyezhet.

nem is törekedtek – szóval csak én sopánkodom itt csöndben, a sarokban...

Aztán van még itt valami, amire jó lett volna figyelni, ez pedig a csapat tagjai közötti erőviszonyok pontosabb felállítása. Minden fan egyetért azzal, hogy a késdobáló búvár messze a legerősebb halkan gyilkoló karakterré vált a játékban, ezzel azonban szöges ellentétben áll a szinte semmire nem használható Natasha – bár a Festő és BIRDy szóltak, hogy tud mesterlövész puskát használni, és lőn! – és a senki által soha sem használt csodablöki, Whiskey. Azok a pályák, ahol a kém szerephez jut, szinte csak és kizárólag az ő szólózásáról szólnak (legfeljebb még egy embert vittem mindig mellette, ha kellett valamilyen cucc vagy segítség), ezért ő is borzasztóan erős lett. De talán mind eltörpülnek a kézigránát és a molotov-koktél pusztító ereje mellett: az első teljes őrjáratokat képes eltüntetni, hogy a rémülten összeszaladó és amolyan MetalGearSolid-módra kérdőjelező őrök közé vágott második egy egész német századot örökre elnémítson – a forró orosz italra szinte ugyanez érvényes. Ezzel a rövid eszmefuttatással pedig elérkeztünk oda, hogy a zöldsapkás (vagy tengerészgyalogos) jócskán vesztett erejéből :(. Az új szereplők közül egyedül a tolvaj szerepeltetése igazi főnyeremény, rendkívüli módon feldobja a játékot: jól kitalált, gyakran használható és nagyon hasznos karakterévé vált a csapatnak.

Az aránytalan erőviszonyú karakterek és a nagyszámban fellelhető segédeszközök túl könnyűvé is tették a játékot, mely a mindent pontosan megmutogató és elmagyarázó füzetszerű naplóval kiegészülve szinte már szájbarágós módszerrel, vakvezető kutyával tömi arcunkba a megoldást!

MUCHAS GRACIAS, SENOR SUÁREZ!

Nem érzem úgy, hogy segítséget kellene nyújtanom, vagy külön prédikálnom kellene azért, hogy ezt a játékot nézzétek meg, és vigyétek végig. Szilárd meggyőződésem, hogy a Commandos 2 egyike az idei év legjobb játékainak és a dél-európai fejlesztőgárdákat még inkább reflektorfénybe helyezi (amit a briliáns Blade of Darkness is elősegített). Igazi mestermunka: történelmi áttekintés, pici filmlexikon és kulturális szelence is egyben, melyet kinyitva nem fog hiányozni mellőlünk az izgalom, a feszültség és a felfedezés öröme sem. Ha képesek vagytok magatokba szívni azt a szeretetet és odaadást, amivel a játék készült, akkor a hibáin is felül tudtok emelkedni, és maradéktalanul élvezni fogjátok a monitor előtt töltött órákat-estéket. Őszintén remélem, hogy a kiegészítő lemez nem várat sokat magára – hiszen nem lehet a véletlen számlájára írni, hogy „mindössze" őrnagyi ranggal fejezhetjük be a játékot!

Dauby
dauby73@hotmail.com
Massive thanx to BIRDy

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

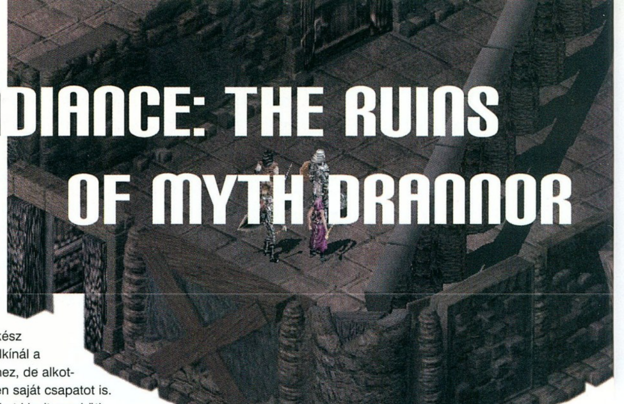
www.commandos-2.net

ARÉNA

Commandos 2

Commandos

Desperados



POOL OF RADIANCE: THE RUINS OF MYTH DRANNOR

StartBox

Fejlesztő: Stormfront Studios
Kiadó: Ubi Soft Entertainment
Web: www.poolofradiance.com

NAPLÓMNAK

Leadtuk a 10. számot, teltek-múltak a napok, már azt hittem, mégsem érkezik meg időben szerkesztőségünkbe a program végleges verziója. Hogy teljen az idő, Forgotten Realms csomagomból elővettem az első részt, de képtelen voltam vele hosszú távon játszani. Mit tehettem hát, sietve beszereztem egy Dungeons & Dragons szabálykönyvét, és azt bújtam órák hosszat. Ekkor értek az első meglepetések. Mire - szinte az utolsó pillanatban - megérkezett a program, már jóval többet tudtam az új szabályrendszerről és arról, miért elképzelhető az, hogy Myth Drannor romjainak felfedezése sokak számára csalódás lesz…

KARAKTER-GENERÁLÁS

Minden szerepjáték a karakter(ek) megalkotásával kezdődik. Most sincs ez másként. A játék több kész karaktert is felkínál a gyorskezdéshez, de alkothatunk teljesen saját csapatot is. Lehetőségeinket kicsit megköti, hogy bár a játékban hat kalandozónak jut hely, kezdéskor csak négyet vihetünk. Akik nem a kész kínálatból válogatnak, hamar észrevehetik, hogy a beharangozott AD&D 3. kiadás szabályait a fejlesztők rugalmasan kezelték, mert a választható fajok és kasztok valamilyen különös oknál fogva foghíjasak…

Választható fajok:

ember (nincs módosító, nincs különleges képesség, nincs kedvező kaszt),

elf (+2 ügyesség, -2 állóképesség, immúnis az álomvarázslatra, +2 módosító a keresés, észlelés, hallgatózás próbákra, kedvező osztály: varázsló),

törpe (+2 állóképesség, -2 karizma, +2 módosító a mágia és a méreg elleni védődobásokhoz, kedvező osztály: harcos),

félszerzet (+2 ügyesség, -2 erő, +1 módosító a mentődobásokhoz és a hajítófegyverek használatához, kedvező kaszt: kalandor),

fél-ork (+2 erő, -2 intelligencia, -2 karizma, kedvező kaszt: barbár),

fél-elf (+1 módosító a keresés, észlelés, hallgatózás próbákra, kedvező kaszt: bármi).

Itt merül fel az első hiány: ki tudja miért, az alkotók kihagyták a gnómokat a kínálatból.

A választható kasztok sora a következőképpen alakul: barbár (barbarian), harcos (fighter), kalandor (rogue), lovag (paladin), mágus (sorcerer), pap (cleric), szerzetes (monk) és vándor (ranger). Érdekes módon - ismét fogalmam sincs, miért - nincs lehetőségünk bárd, druida vagy varázsló indítására.

A jellemek szerencsére követik a klasszikus szabályokat, melyek szerint választanunk kell a jó, a gonosz, a semleges valamint a káosz és a rend kombinációi között. A döntés előtt érdemes megfontolni, hogy ha esetleg a későbbiekben karakterünkkel másik kasztot is szeretnénk választani, akkor ezt a jellem ne tiltsa (különösen fontos ez a lovag és a szerzetes esetében).

Mindezek után senki ne számítson hosszas kockadobálásra, mert a faj, a kaszt és a jellem megválasztása után kész értékeket kapunk, valamint 25 pontot, amivel kedvünkre módosíthatjuk az adatokat (a költségek: 3-14 - 1 pont, 15-16 - 2 pont, 17-18 - 3 pont). Itt számítanak majd a faji jellemzők is.

A tulajdonságok módosítói egységesek, a következőképpen alakulnak:

Érték	Módosító
1 - 5	
2 – 3	- 4
4 – 5	- 3
6 – 7	- 2
8 – 9	- 1
10 – 11	0
12 – 13	+ 1
14 – 15	+ 2
16 – 17	+ 3
18 – 19	+ 4

A karaktergeneráláshoz még fontos tudni, hogy a többkasztúság szabályai megváltoztak. Bármelyik hősünk lehet többkasztú. Ez egyszerűen úgy néz ki, hogy szintlépéskor eldöntjük, kalandozónk milyen kasztban fejlődjön tovább, tehát kedvünkre átképezhetjük őt, tartozzon bármely fajhoz is, nincs megkötés. Ráadásul minden kasztjának képességeit, varázslatait stb. használhatja az elért szinten. Arra azonban ügyelni kell majd, hogy fejlődése egyenletes legyen, mert ha a kasztok közt két vagy több szint eltérés van, tapasztalati pont levonást kap, kivéve, ha a magasabb az, amit a faji tulajdonságok közt kedvezőként említettem.

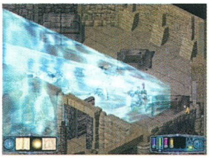
Nos, mint láthatod, hőseid megalkotása mindössze pár perc, nem szükséges hosszú órákon át foglalkozni vele (mint anno a Wizardryban). Nem választhatod meg a kezdő karaktered bűvigéit, jártasságait és különleges képességeit sem. Nem tudom, akik kimaradtak, mit vétettek, de a kínálat ez alkalommal ennyi és nem több. Sok választás nem lesz, hiszen tolvaj nélkül nem szabad elindulni, mert rengeteg a csapda, a gyógyítóra mindenképpen szükség van és kell valamilyen fizikai erőt képviselő karakter is. Feltétlenül hasznos a mágus is, de ő esetleg elhagyható, mert az első labirintusban már melléd szegődik majd egy harmadik szintű, bár igaz, azt meg is kell élni…

FELSZERELÉS

Karaktereid fegyverzete és páncélzata kezdetben igen szegényes (akárcsak az D&D klasszikus kalandozóinak), de ne aggódj, hamar felszerelheted őket. Érkezési helyed közelében rejtőzik a boltos, csak kisebb csetepatéval jár majd, hogy hozzáférj. Mondjuk, igazán jó holmikat nem lehet nála kapni, de hamar meglesz az a kincses ládák zsákmányából. Feltétlenül ügyelj majd a terhelésre, és arra is, hogy a többkasztú karakterek által viselt ruházat kihathat lehetőségeikre és módosítóikra is.

HARCRENDSZER

Mostanában már nagyon ritka, hogy ilyesmit részletesen leírok egy játékkal kapcsolatban, de a Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor esetében ezt mindenképpen szükségesnek tartom. Mindenek előtt elmondanám, a csata ugyan nem körökre osztott, de valósidejűnek sem lehet nevezni. Az opciók menüben érdemes rögtön a kezdéskor minimálisra állítani a körök sebességét és akkor nem lesz gond a sebességgel. Nekem tetszik, hogy lassan de biztosan telik az idő, végül is ez nem stratégiai játék, s ha valóban ott állnék a labirintus mélyén, s elém vonszolná magát néhány zombi, cselekednem kellene, nem kérhetnék tőlük időt, míg kitalálom, mit is kellene tennem… Szóval a tettekre jutó idő az általunk megadott sebességgel múlik. Azt, hogy ki kezd, a program kidobja a már oly sokat emlegetett szabályoknak megfelelően. Természetesen a kezdeményezés legtöbbször a tolvajunké



MYTH DRANNOR TÖRTÉNELME

Valaha tündék, törpék és emberek békességben és boldogságban éltek együtt e városban, melynek története oly ősi, hogy senki nem ismeri a kezdetek kezdetét. Annyi bizonyos, hogy amikor az első emberek megérkeztek ide, már virágzó elf város volt itt, melyet Cormanthornak neveztek. Eltargrim, az akkori király szívesen látta az embereket, sőt a gnómokat, a félszerzeteket és a törpéket is városában, így sokan közülük letelepedtek itt. Később együttes erővel fékezték meg az orkok támadását, ami után a különböző fajok mágusai tizenkét év alatt közösen megalkották a mythalt, hogy óvja városuk békéjét. Ekkor Cormanthort átnevezték Myth Drannorrá, melyet csak úgy emlegettek, mint: a Szépség Városa, a Dalnokok Városa vagy az Énekek Városa. A boldogság és szépség éveiben a nagyhatalmú mágusok olykor rivalizáltak Netheril királyságával, de tetteikkel nem okoztak kárt a városnak. Ám a Véres Agyar évében Lord Eltargrim elhunyt, a birodalom meggyengült. Az új király csak az lehetett, ki érdemes volt Ar'Cor'Kerym, a tündekard viselésére. Sok elf vágyta a hatalmat, vállalta a próbát, ám nem jártak sikerrel, ráadásul a pengét őrző toronyhoz közelítő embereket mágia zárta el attól, hogy egyáltalán próbát tehessenek. Így a kard végül nem lett senkié, s a város népei közt széthúzás alakult ki: a belső gondok miatt nem vették észre a közeledő bajt...

A várost goblinok ezrei özönlötték el, a védők nem tudták megfékezni a Sötétség Seregét, s Myth Drannor túlélői a közeli erdőben kerestek menedéket. A mágusok utolsó védőigéi véres pusztulást hoztak, s egy haldokló súlyos átka nyomán a város rommá vált. Az elfek évekig kitartottak a környéken várakozva, irtották a Sötétség Seregének maradékait, hátha újra lakhatják szeretett városukat, ám párszáz év után ők is feladták, s Myth Drannor romjait átadták a pusztulásnak...

lesz, legalábbis eleinte. Mozdulhatunk és/vagy támadhatunk, valamint varázsolhatunk is. Hasznos lenne valami hálóval látni, meddig mehetünk, mert én néha nem láttam át, de sajnos ilyen lehetőség nincs. A karakterek támadásaikat, varázslataikat, fegyverváltásaikat stb. egy első látásra nehézkes, jobb klikkre lenyíló menürendszer segítségével tehetik meg. Itt először ki kell választani azt, hogy pl. varázsolni akarsz, majd hogy melyik szintű mágiát akarod használni, végül jöhet a bűvige kiválasztása. Ez ennyire persze nem bonyolult, csak leírni. Akik nagyon utálják ezt, a fontosabb akciókat funkcióbillentyűkhöz is rendelhetik.

Eleinte biztos előfordul majd, hogy félre klikkelsz, s ezen múlhat akár a harc kimenetele is, de ez van. Ajánlom, tanulmányozd kicsit a gyorsbillentyűk kiosztását, és ha megszokod, már nem is lesz semmi gondod.

Azt is hamar észre fogod venni, hogy sajnos, ha nincs még harci helyzet, nem lesz lehetőséged támadó varázslatokat használni, vagy például távfegyverekkel meglepni ellenfeleidet. Ha célba veszed őket, és lősz, máris jön a kezdeményező dobás. Mondjuk, ez rendben is lenne, de nem értem, miért nem küldhetek rájuk például ugyanígy mágikus lövedéket.

Szintén gond a harcrendszerben, hogy míg a szörnyek sorai közt kitörhet a pánik és menekülhetnek (ha sikerül nekik, egyszerűen eltűnnek), a te karaktereid ugyanezt nem tehetik meg, a harc utolsó vérig folyik.

A hőseid képességeik használata is érdekes lesz, nem határozhatod meg, hogyan és miként támadjanak (hátba szúrás stb.), ezt a program találja ki valamilyen ismeretlen metódus alapján. Így aztán gondolom, meg sem lep, hogy például a kalandor rejtőzködő képességét sem aktiválhatod...

TÖRTÉNET

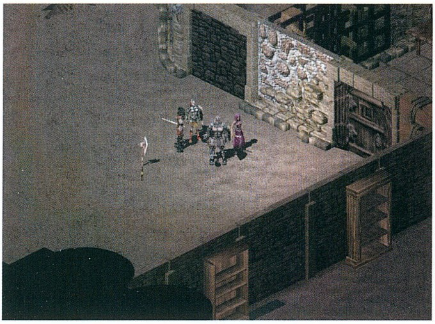
Sokan vitatkoznak, mennyire jó a játék sztorija, s összehasonlítják például a Baldur's Gate-tel. Ez természetesen mindenkinek szíve joga. Részemről eddig elégedett vagyok a történettel. Igaz, nem élnek úgy a karakterek, mint az imént említett klasszikusban, ám számomra ezt ellensúlyozza a mesélő jelenléte, aki rendre elmondja a játék által nem visszaadható érzékszervi észleléseket (illatok, zörejek stb.), valamint sokszor olyan apró momentumokat is megjegyez, melyeket nem biztos, hogy észrevennénk a grafika miatt. A párbeszédek jóval egyszerűbbek, mint a Baldur's Gate-ben, és a fontos tudnivalókat a játék fel is jegyzi (a mesélő által említett dolgokat nem). Számomra különleges (és persze hasznos) élmény volt a Myth Drannor egyik fájának rejtekében megbúvó papok bizalmát elnyerni, s időről időre beszélgetni velük, megismerve ezáltal a labirintus egyes szintjeinek történeteit, titkait és veszélyeit.

Gondolom, ez még csak a kezdet... A labirintusban el is gondolkodtam, hogy ilyen csúf, Jabba-szerű féreggel is ritkán beszél ennyire kedvesen az ember... :)

HANGULAT, JÁTÉKÉLMÉNY

A kezdő animáció és a megjelenítés-rendszer sem olyan, mint amit a napjaink csúcstechnikái lehetővé tesznek, igaz. Ennek ellenére a játék hangulatát megadja a látványvilág, és ez egységes kinézet is: a hátterek, a környezet és a karakterek, valamint a varázslatok is tetszetős összképet alkotnak. Sajnos az opciók közt nem szerepel olyan lehetőség, amelyben kiválaszthatnánk a nekünk megfelelő felbontást, amit mindenképpen nehezményezek.

A látvánnyal ellentétben a zene és a hanghatások nem forrnak kellemesen egybe. Az aláfestés



már-már idegesítő, és hiába vettem le a hangerőt minimumra, bizonyos helyeken a program makacsul lejátssza a helyi dallamokat, akár akarom, akár nem. Ez számomra sokat levett a hangulat értékéből, bár az NPC-k szövegei, a labirintusok zörejei, és az egyéb hanghatások megfelelőek. Tetszett volna, ha megszólal a mesélő is, nemcsak kiírják, amit „mond". Sajnos a szörnyek és az NPC-k jobban „élnek", mint a karakterek. Nagyon tetszik, hogy a szörnyek sem csak állnak a megjelenési helyükön, hanem például asztalt cipelnek, vagy egymással verekednek, s megvan a nélkülünk is létező világ illúziója.

Talán a legkevésbé az inventory nyerte el a tetszésemet. Igaz, egy-egy kincs meglelésekor eldönthetjük, melyik karakter tegye azt el, de a tárgy csak zsupsz, bekerül hozzá. Mivel rendrakó gomb nincs, nekünk kell rendezgetni a zsákok tartalmát, bár ez nem feltétlenül szükséges, mert az ablak szükség esetén legördül, így elég csak a terhelést figyelni, ám én emiatt sokszor elfelejtettem a boltban mindent kipakolni. Ráadásul pl. a 8 helyet foglaló tárgy helyére nem tudom betenni az ugyanakkorát vagy a kisebbet, ha az a kezemben van, előbb meg kell csinálni a helyét...

Mindezek ellenére élvezem a játékot, jegyzetelek, mint régen. Térképeznem nem kell, sőt, amit tehetek, a térképekre írom fel. Jegyzetekben gyűjtöm a szörnyek viselkedését, támadási szokásait és különleges képességeit is, ami könnyebb lenne, ha nem a menüablak aktiválná a pillanat állját, de sebaj.

TIPPEK, EGYEBEK

• Bevallom, szerepjátékban ilyet még nem nagyon láttam, de ha már van, a kezdők esetleg próbálják ki az oktatómódot (tutorial). Ebben a játékmódban mindenki megismerheti az irányítás csínját-bínját és ilyesmiket. Részemről nem bírtam sokáig...

• Érdemes sokszor játékállást menteni. Csaták közben csak tölteni lehet, menteni nem.

• Nagyszerű, hogy a térképen lehet jegyzetelni. Részemről például itt jelölöm a kulcs hiányában zárva maradt ládákat, az érdekes dolgokat, vagy a későbbre halasztott ütközeteket. Mivel az egész nagyítható és kicsinyíthető is, az egész terep jól belátható, és könnyű felfedezni, merre nem jártunk még. Nekem nagy segítséget jelent.

• Kapcsold be a futást, így nem alszol el, míg egyik helyről elérsz a másikra!

• Ebben a játékban a pap „turn undead"-je jóval erősebb, mint azt eddig megszokhattad. Szerencsésebb esetben már a kettesszintű pap is porrá zúzhatja vele támadóit!

• Meglátásom szerint a szörnyek megöléséért kapott tapasztalati pont sem egészen úgy alakul, mint ahogy azt az AD&D 3. kiadásának szabálykönyvben találod.

• Csapatod tagjai nem mehetnek túl távol egymástól, mindenképpen képernyőn belül kell lenniük. Sőt, a tolvaj bizonyos akciókat nem kezdeményezhet (csapdafelderítés), ha a többiek túl messze vannak. Mondjuk, ezt hamar észrevenni, és a JM mondja is.

• Ha kimész a labirintusból a felszínre, ügyelj a napszakra. Attól függően, hogy tapasztalati pontra vagy biztonságra vágysz, döntsd el - inkább nappal vagy éjjel bátorkodsz a felszínre.

• Ügyelj a sérültekre, mert ha nem stabilizálod az állapotukat, elvéreznek. Ezért aztán bármilyen jó tőröket is lehet például találni, a mágusokkal nem érdemes közelharcba bocsátkozni, hacsak nem „elfordított" élőholtakról van szó, akik nem ütnek vissza.

• Óvatosan pakolj harc közben, inkább a menüt használd, mint az inventoryt, mert ha valamit esetleg ledobsz, csak a csata végén veheted újra fel.

A többit majd a legközelebb, ha a Sasa is úgy akarja...

UTÓSZÓ

Bár az egész cikk véleményalkotás, mégis kicsit összefoglalnám érzéseimet, de előbb egy fontos gondolat! Mivel a teljes játékidő legalább 100 órát ölel fel, így gondolhatjátok, a cikk leadásának pillanatáig csak töredékéig jutottam el, nem alkothatok hát végleges véleményt. Nekem a játék még mindig nagyon tetszik, élvezem. Elismerem, ahhoz képest, hogy elvileg az AD&D 3. kiadására épül, meglehetősen sok furcsaság van benne. Különös az is, hogy irreálisan erős tárgyakat találhatunk már az első labirintusban, s az alig hármasszintű party tagjai nagyhatalmú mágikus fegyverekkel, 15., sőt 20. szintű varázslatokat rejtő pálcákkal mászkálnak. Ám az igazsághoz az is hozzátartozik, e nélkül igen nehéz lenne megölni a rájuk támadó ghoulokat és egyéb csúfságokat. Sokszor így is csoda, hogy a karakterek többsége komolyabb sérülés nélkül túléli a csatát. A harcok közben használandó menürendszer megszokható, és nagy segítség az, hogy a fontos akciókat funkcióbillentyűkhöz kapcsolhatjuk. Szerintem mindenki tiszta lappal indítsa el a játékot, ne akarja azonnal a „nagy előd" által nyújtott élményt visszakapni. Ugyanaz a világ, folytatódik a történet, de másként. Elismerem, a Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor nem mérföldkő a szerepjátékok történetében, de számos értékes ötlet megvalósult benne. Nagyon remélem, hogy a Neverwinter Nightsban szigorúbban veszik az AD&D 3. kiadásának szabályait, valamint ott lehet druidám, dalnokom, vagy ne adj isten, gnóm varázslóm is...

Lily

ARÉNA

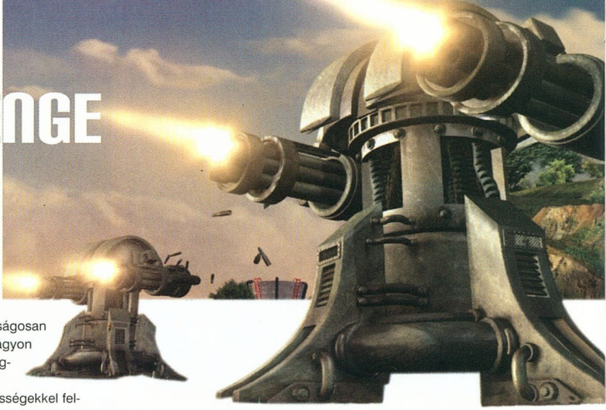
- Pool of Radiance
- Baldur's Gate 2
- Icewind Dale

GRAFIKA	18/25
ZENE/HANG	9/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	9/15
ÖSSZHATÁS	3/5

PII400, 64MB RAM, 900MB HDD, D3D

71

YURI'S REVENGE

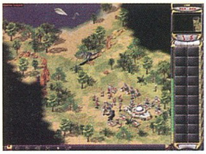


StartBox

Fejlesztő: Westwood Studios
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.westwood.ea.com

A Red Alert második része kissé elavult motorja ellenére óriási sikert aratott a tavalyi év végén. A Command & Conquer rajongók megkapták, amire vágytak, a grafikus engine miatt fanyalgók meg rá fél évre gyönyörködhettek az Emperor csillogó-villogó 3D-s motorjában. Ennek ellenére a fanatikusok még többet akartak, s a Westwood nem okozott csalódást.

Kicsit szomorúan vettem tudomásul, hogy a Westwood az elmúlt egy évben egyáltalán nem változtatott semmit a grafikus motoron. A Tiberian Sunhoz kifejlesztett motor felett bizony eljárt az idő, illő lett volna módosítani rajta néhány új dolgot. A fejlesztők azonban úgy okoskodtak, hogy a kinézet helyett inkább az új egységekre és a Yuri elleni hadjáratokra koncentrálnak. Ezen a téren a kiegészítőnek nincs semmi szégyenkeznivalója. Mind a szövetséges, mind az orosz oldal kibővült néhány új és izgalmas technikával. A szövetségesek új játékszere a Battle Fortress, mely a belsejében képes öt gyalogos katonát harcképes állapotban szállítani. Tapasztalatom szerint ezek a monstrumok túlságosan lassúak, s így nagyon könnyű őket megsemmisíteni. A pszionikus képességekkel felfegyverzett csapatok ellen fejlesztették ki a szövetségesek a távirányítással vezérelt robottankot. Teljességgel immúnis a pszionikus támadásokkal szemben, ráadásul még a víz felett is képes átlebegni. Orosz oldalon bemutatkozik a bunker, mely nagy sikert aratott nálam. Pompásan bevált védekező épületként, a belsejében megbúvó gyalogosok remekül teljesítették a feladatukat.



Nem maradhattak természetesen el a Westwoodra jellemző FMV és animációs betétek sem. Ezek most is megállták a helyüket, bár lényegesen kevesebb animációs részt raktak a játékba, mint a Red Alert 2-be. A videókban régi, elveszettnek hitt ismerősök is felbukkannak. Az orosz szabotőrök által felrobbantott tábornok (a fickó egyébként Morrist játszotta a Miért éppen Alaszka sorozatban) is visszatér az élők sorába az időutazásnak köszönhetően. A játék sebessége teljesen jónak mondható, ami a kissé elavult engine-nek is betudható. Most először fordult elő, hogy a játék az utolsó küldetések alatt egyáltalán nem lassult le, még akkor sem, ha tele volt a képernyő ellenfelekkel. Persze ez nem a programozói zsenialitásnak, hanem inkább az 1,2 GHz-es Athlonnak és a 256 MB RAM-nak volt köszönhető.

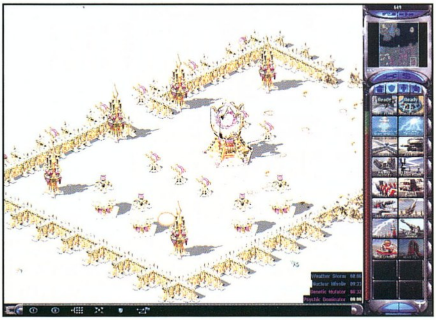
A küldetések felépítése minden elismerést megérdemel. Különösen jó az apró poénok becsempészése a játékban. A hollywoodi pályán például filmsztárokat (Clint Eastwood, Stallone, Schwarzenegger) szabadíthatunk ki Yuri fogságából, akik hálából segítenek megtisztítani a várost az ellenséges erőktől. Seattle-ben meg a Massivesoft (Microsoft) főhadiszállását kell felszabadítanunk, bár nem kötelező. Aki azonban mégis rászánja magát a feladatra, az siker esetén rengeteg pénzt kap hálából a Massivesoft vezetőjétől. Nagyon jó ötletnek tartom azt is, hogy a harcok egy küldetés erejéig áttevődtek a Holdra. Itt levegő hiányában csak járművek és kozmonauták küzdhetnek meg egymással. Az oroszok még egy apró technikai malőr következtében a kréta korba is eljuthatnak, ahol T-Rexek ellen kell megvédeniük magukat rövid ideig.

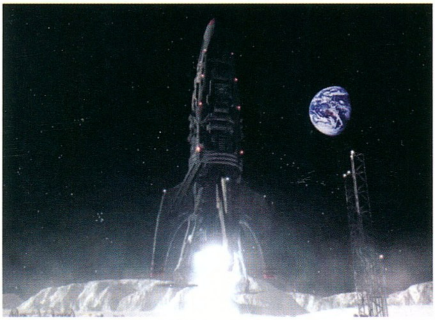
A történet középpontjában egy időgép áll, melyet Einstein professzor épített titokban. Ezt felhasználva igyekeznek a szövetségesek és az oroszok, hogy Yurit megakadályozni abban, hogy befejezze világuralmi terveit. Hét-hét küldetésben kell felszámolniuk Yuri bázisait. Először azonban egymás között kell eldönteniük, ki vezető világnagyhatalom, csak ezután fordulhatnak Yuri ellen közös erővel. Ennek a szövetségnek köszönhetően mindkét fél új technológiákhoz juthat, ami tovább növeli az amúgy sem elhanyagolható egységek számát.

A küldetések nehézsége elmarad a régebbi kiegészítőktől. A tapasztalt játékos még a legerősebb fokozaton is könnyedén legyűri a két, meglehetősen rövidke hadjáratot. Mindkét oldalon 7-7 küldetés vár ránk, ezeket azonban két nap alatt be lehet fejezni. A bemutatókban és a press anyagokban további tíz küldetés szerepelt, melyeket nem találtam a Westwood által küldött tesztverzióban. Az előzetes információk alapján itt mindhárom oldal kapott volna három további küldetést, s az utolsót mindhárom oldallal kipróbálhattuk volna. Bízom abban, hogy a polcokra kerülő végleges változatban ezek a hiányzó küldetések már helyet kapnak.

YURI ERŐI

A kiegészítő legizgalmasabb része a harmadik oldal, a pszionikus Yuri megjelenése. Technikailag nem túl fejlett, viszont nagyon ért az emberi elme manipulálásához. Az egységeit is





ebbe az irányba fejlesztette ki. A Yuri klónt már jól ismerhetjük, és félhetjük. Ennek a páncélos változatával is megismerkedhetünk, őt már sokkal nehezebb lesz kiiktatnunk. A bázis védelme mindössze két toronyból áll, de ezek roppan veszedelmesek. A gattling gépágyú egyaránt hatékony a szárazföldi, vízi és légi egységekkel szemben. Ajánlatos a földről támadni prizma tankokkal. A másik már sokkal keményebb dió, mivel a pszionikus torony az összes közelébe merészkedő egységet átállít a maga oldalára. Frontális támadással nem is szabad próbálkozni, érdemes inkább a levegőből támadni (persze hiába, ha ott van mellette a gattling torony). A flotta egyetlen boomer típusú tengeralattjáróval képviselteti magát, de ez egyaránt veszélyes vízi és szárazföldi célpontok ellen. A légiereje is meglehetősen korlátozott, mindössze egyetlen repülő csészealjból áll, mely azonban óriási pusztítást képes véghezvinni abban az esetben, ha nem figyelünk oda rá. Az ércbetakarító ezen az oldalon a megszokottól eltérő módon működik. Nincs központi begyűjtő hely, minden harvester egyben finomító is. A munka dandárját rabszolgák végzik, akik csatlakoznak hozzánk abban az esetben, ha a betakarító megsemmisül. Az oroszokkal és a szövetségesekkel ellentétben Yuri két szuperfegyverrel is rendelkezik. Az elsővel a gyalogosainkat mutálja izomkolosszusokká, akik aztán pillanatok alatt szétkapják a járműveket. A második fegyver is igen trükkös, ez bármelyik egységünket átállítja Yuri oldalára.

A Yuri's Revenge az első hivatalos kiegészítő a Red Alert 2-höz, de nem vagyok meggyőződve arról, hogy az utolsó. A Tiberian Sun kivételével eddig az összes C&C játék két kiegészítővel jelent meg, s erős a gyanúm, hogy most is ez lesz a helyzet.

A végére maradt a nagy kérdés, vagyis az, hogy mit tervez a Westwood ezzel a kincsesbányát jelentő sorozattal. Gyanítom, hogy a sorozat következő része (Tiberium Twilight) a fejlesztés közepén tart. Úgy tippelem, hogy valamikor a következő év végén meg is fog jelenni, persze az Emperor továbbfejlesztett motorját használva. Bízzunk benne!

Mocsy

ILYEN VOLT 2001. SZEPTEMBER. 11 ELŐTT, ÉS UTÁN.

Sikerült megszereznünk a Yuri's Revenge kétféle doboztervezetét. Az elsőn jól látható a háttérben az égő New York, sőt, ha kicsit jobban megfigyeljük, akkor a háttérben észrevehetjük a World Trade Center egyik lángoló tornyát. A szeptemberi terrorcselekmények miatt azonban a kiadó úgy döntött, hogy leveszi a háttérből az erőszakos cselekményeket ábrázoló jeleneteket. Ettől függetlenül a játékban még kedvünk szerint porig rombolhatjuk a metropoliszokat.

ARÉNA

- Yuri`s Revenge
- StarCraft: Brood War
- Mongol Invasion

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	37/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

88

P300, 64MB RAM, 500 MB HDD, RA 2

ART OF MAGIC

StartBox

Fejlesztő: Charybdis Ltd.
Kiadó: Bethesda Softworks
Web: www.charybdis.co.uk

DEMO

Az idéző gondterhelten tekintett körbe. Évtizedek óta volt már e vidék őrizője, tevékenysége alatt az erdők kivirultak, az állatok békességben éltek, és a helyi lakosok olykor ajándékokkal látogatták meg, hogy köszönetet mondjanak neki munkálkodásáért. Egyszer még az unikornis is meglátogatta, hogy bókolva köszöntse művészetét.

Nem volt semmi, mi megzavarhatta volna e paradicsomi boldogságot, erről gondoskodtak a fák közt megbújó őrök, kik az utazókat sosem háborgatták, ám a gonosztevőket szigorúan megbüntették.

Ám most fura érzés töltötte el a férfit; érezte, amint valami sötét közeledik. Tekintetét a látóhatárra szegezte, és metszőn bámulta a szikrázó napsütést. És akkor meglátta.

A káosz sötét fellegekben hömpölygött felé beterítve az aranyló mezőket. Lassan, de feltartóztathatatlanul közeledett, és már a birodalma határát fenyegette. Ott mintha egy pillanatra megtorpant volna, rövid ideig csak egyhelyben gomolygott, de végül onnét is tovább haladt behatolva a fák és bokrok közé.

Itt már ki tudta venni a részleteket is. Látta a nyeglén menetelő csontváz harcosokat, hallotta a démonok pokoli dübörgését és a vadul az ég felé szökkenő tűzokádó sárkányok rikoltását.

Tudta, hogy ezzel a sereggel nem dacolhat. Eljött az ő ideje.

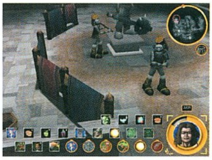
Lassan kiterítette tudatát az erdő fölé végigsimítva a fákon és rémült állatokon. Nem áltatta és nem ringatta őket hiú reménybe, a végső megnyugvás érzetével ajándékozta meg őket. Aztán hosszú, és szövevényes varázslatba kezdett. Először teste kezdett ragyogni, majd a fény lassan az egész tisztásra kiterjedt, s emelkedni kezdett. Hamarosan második napként ragyogott az égen, mely sugaraival az elemi gonosz fellegét vette célba. Kezdetben csak a külső rétegeket világította meg kissé, ám aztán egy-egy sugár áttört a ködön, s lándzsaként fúródott a szörnyetegekbe. Azok őrjöngve próbáltak menekülni, de akit a fény elért, azonnal hamuvá porladt.

Ám a sereg csak nem akart fogyatkozni, míg az ő ereje a végét járta. Érezte, hogy ezt a formáját nem tarthatja fenn soká, ha túl akarja élni, most kell megszakítania a varázslatot, de nem vitte rá a lélek. Tudatában volt felelősségének, tudta, ha ő nem tesz meg mindent, nincs menekvés, a gonosz előbb-utóbb mindenhová elér. Csak borzalmas áldozatok árán, együttes erővel állítható meg.

Ekkor lenyúlt lényege legmélyére, előkotorta legutolsó tartalékait is, és feloldódott a fényben.

Ez volt utolsó tette, mely egyben a sötétséggel vívott háború első fejezetévé vált.

Sokan úgy vélik, önfeláldozása értelmetlen volt; ha szövetke-



zett volna a hozzá hasonlókkal, hamarább véget vetnek az öldöklésnek, ám mások épp ebből merítették az erőt és kitartást. Számukra elhivatottsága és önzetlensége példaként szolgált. Én úgy vélem, ez volt az, ami végül a mi oldalunkra billentette a mérleget.

Remélem, nem bánjátok, hogy kissé hosszúra nyújtottam a bevezetőt, de, bevallom, a játék megihletett. Nem is tudom, mi ragadott meg benne annyira, ám mikor a csatákat vívtam, valahogy a régi idők izgalmát éltem át, melyet már csak nagyon kevés program tud felidézni bennem.

A PC Guru hűséges olvasói még emlékezhetnek rá, hogy pont éve írtam előzetest az Art of Magicről, majd két hónapra rá az időközben kézhez kapott béta változatról is. Akkor meglehetősen vegyes érzelmekkel viseltettem iránta, egyik percben az egekig magasztaltam, a következőben a föld alá rántottam. Rajongtam a beígért újításokért, és némileg csalódott voltam, mikor mégsem azt láttam megvalósulni.

Azóta volt időm lehiggadni, ismét objektívan tekinthetek a programra, s a készítők is kijavítottak számos hibát, melyek számomra a fő gondot jelentették.

De haladjunk szépen sorjában, lássuk, miről is beszélek.

A játék a rend és a káosz háborújáról szól, melyben varázslók alakítják a főszerepet. Természetesen te is közéjük tartozol, bár hatalmad valódi mértékéről még neked sincs tudomásod, ám ahogy az idő halad, mind inkább urává válsz a természet erőinek.

Kezdetben csak gyengébb lényeket idézhetsz, s tűzgolyócskáiddal kisebb sebeket ejthetsz, ám hamarosan vámpírok és démonok, vagy ha úgy tetszik, elfek és törpök seregeinek parancsolhatsz, miközben nyers villámot használsz sétapálcának.

A VARÁZSLATOK

A varázslatrendszer rendkívül egyszerű. Adott három varázslatcsoport: a káosz, a rend és a semlegesség. A kalandjaid során különféle amuletteket találhatsz, melyek ezek valamelyikét reprezentálják. Ezek önmagukban még nem alkalmasak varázslatok végrehajtására, csak fókusztárgyként szolgálnak a mágikus komponensek erejének megidézésére.

A könnyebb érthetőség kedvéért vegyük például a gyémántok esetét. A káosz talizmánba helyezve tűzokádó vörös sárkány urává válhatsz, a semlegességgel hegyi óriást idézhetsz, míg a rend hívei viharóriások parancsolójává léphetnek elő.

A komponenseket a küldetések megkezdése előtt oszthatod szét kedved szerint a talizmánok közt attól függően, hogy milyen nehézségekre számítasz. Ha például az ellenség erőinek gyors kikémlelésére van szükséged, érdemes tündért, sast vagy hasonlóan gyors, repülő lényt előkészíteni. Mindenképp szükséged lesz direkt támadó varázslatokra, melyekkel odapörkölhetsz ellenfelednek, s védelmi, esetleg támadási erőt növelő igézésekre.

Mivel akad vagy húsz komponens, s ezek mindegyike háromféleképpen használható fel, a kombinációk lehetősége nem csekély, mindig lesz értelme rászánni pár percet új stratégiák kialakítására.

Persze az elméleteid helytállóságáról csak a gyakorlatban bizonyosodhatsz meg, ott pedig jó pár meglepetés vár majd rád, melyek teljesen felfordíthatják az addig zökkenőmentesen működő offenzívádat.

E téren is sokféle módszert kell alkalmaznod. Némelyik pályán, például a Föld Istennő erdejében a lerohanásos taktika a leghatékonyabb, mellyel könnyedén legyőzheted a támadó boszorkányt, mielőtt lenne ideje megerősödni. Ám más pályákon

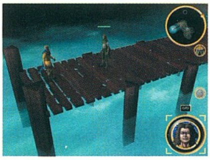
JÁTÉKTÖRTÉNELMI VISSZATEKINTÉS

Az Art of Magic ükapjának a ZX Spectrumon hódító Chaos című játékot tekinthetjük, melyben varázslók bőrébe bújva kellett elpusztítanunk vetélytársainkat.

Ehhez véletlenszerűen kisorsolt varázslatok álltak rendelkezésünkre, melyekkel lényeket idézhettünk, testünk védelmét növelhettük, vagy direkt támadást indíthattunk. Bár a rendszer meglehetősen egyszerű volt, akárcsak a sakk, ez is hosszú időre képes volt lekötni a játékosokat.

Idővel aztán több „folytatás" is megjelent, melyekben a lények új kinézetet kaptak, s egy-két új bűvige is megjelent, de igazi újítást csak az Amigás változat, a Lords of Chaos hozott. Ebben már teljes küldetéseket hajthattunk végre, melyekért tapasztalati pont járt. Ezeket felhasználva új varázslatokat tanulhattunk, vagy fejleszthettük varázslónk képességeit.

Az ötlet csak hosszú évek múlva merült fel ismét a feledés homályából – Magic and Mayhem címre keresztelve. Ez a játék masszív történettel rendelkezett, s – sokak felhördülésére – valós idejűre cserélte le a jól bevált, körökre osztott játékmódot.



mannakutak elfoglalására és megtartására kell törekedned, melyekkel visszatöltheted elhasznált varázsenergiáidat, hogy újabb lényeket idézhess, vagy hosszú sorozatot indíthass tűzlabdáiddal.

Akad majd olyan küldetés is, melyben nem is szabad harcba bocsátkoznod, ekkor a lopakodáson és illúziókeltésen lesz a hangsúly, de ha mégis felfedeznek, csakis lábaid gyorsaságára, esetleg pár hátrahajított lény önfeláldozására számíthatsz.

KARAKTERTULAJDONSÁGOK

A küldetések sikeres befejezése esetén – teljesítményed függvényében – tapasztalati pontokat kapsz, melyeket aztán szabadon eloszthatsz a három alaptulajdonságod (életerő, manna, lényidézés) között.

A Chaos és a Lords of Chaos játékokban a harcok során még főként teremtményekre támaszkodva kellett legyőzni az ellenfeleket, a varázslóval pedig a sarokban kucorogva izgulhattunk körömkopásig, nehogy valaki túl közel kerüljön a támadáshoz. Mostanra a helyzet majdhogynem visszájára fordult, legerősebb szörnyeink is fejvesztve menekülnek a mágusok tűzlabdái elől.

Így kedvenceink támadásra kevéssé alkalmasak, szerepük másodlagossá, ám azért továbbra sem elhanyagolható vált, hisz az energiaforrásokra állva ők biztosítják az életet jelentő mannát. Azonban egyetlen lény semmiképp sem védheti meg ezeket a helyeket, de ötnek már van rá némi esélye, hogy kitartson, míg megérkezik az erősítés – általában a te személyedben.

Ezért a tapasztalati pontok elosztásakor érdemes betartani a következő alapszabályokat: A játék elején a legtöbb pontot fordítsuk a mannára, s kisebb mértékben ugyan, de ezzel egyidejűleg növeljük az életerőnket. Ily módon biztosíthatjuk, hogy mindig legyen elegendő naftánk a nehéztüzérség bevetéséhez, és ne szédüljünk a falnak pár jól irányzott pofontól.

Időnként, mikor elégedettek vagyunk pillanatnyi állapotunkkal, adhatunk pár pontot a lényeknek is, nehogy az a kényelmetlen helyzet álljon elő, hogy nem marad időnk a főnökökkel küzdeni, mivel folyton a forrásokat kell visszafoglalgatnunk.

A KÜLCSÍN

Ezzel jóformán mindent el is mondtam, amit a játék kezeléséről tudni kell, végre írhatok a kinézetről és annak folyományiról is.

Szerencsére a játék kinőtte a béta változat gyermekbetegségeit, s a háromdimenziós megjelenítés ellenére egész kellemes irányíthatósággal lett megáldva. A tereptárgyak immár nem lógnak be a képbe, a kamera nem tűnik el a dombok alatt, s egyetlen gombnyomással „le lehet vágni" a házak tetejét s a fák lombkoronáját, hogy könnyen nyomon követhessük alattuk egységeink nyomulását.

Időnként, az egységek kijelölésekor adódhatnak kisebb nehézségek, de semmi olyan, amit a kamera gyors elforgatásával ne lehetne orvosolni.

Ami viszont a látványt illeti, arra nem lehet panasz. A környezet kinézete bár nem kimondottan kiemelkedő, attól még tetszetős, s szép nagy, jól kidolgozott lényeink úgyis elvonják a figyelmet annak egyszerűségéről. Mondhatni, épp ideális: nem túl csicsás, de nem is túl csúf.

Mindez együttvéve – az egyszerű kezelés, az áttekinthető, csinos kinézet, a kissé bugyuta, de legalább könnyed történet és a jól kitalált varázslatrendszer – élvezetes játékot eredményez, ami valószínűleg nem fog őrült lelkesedést kiváltani a játékosokból, de pár napra kellemesen elszórakoztathatja őket. Szerintem, ha van némi szabadidőtök, mindenképp érdemes kipróbálni, nagyot nem csalódhattok.

Bird
bird@vogel.hu

ARÉNA

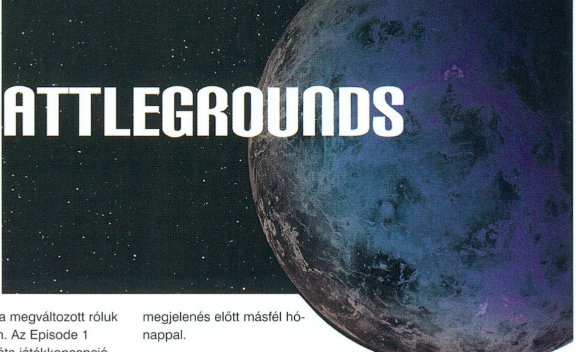
- Art of Magic
- Magic and Mayhem
- Myth 2

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	9/15
JÁTÉKÉLMÉNY	33/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P300, 32MB RAM, 300 MB HDD, D3D,

81

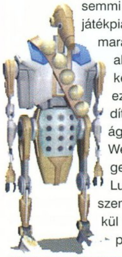
GALACTIC BATTLEGROUNDS



StartBox

Fejlesztő: LucasArts
Kiadó: Activision
Web: www.lucasarts.com

A LucasArts hírneve az utóbbi években alaposan megkopott. Sorra jöttek ki azok a játékok, melyek a tömegeket célozták meg, s nem törődtek a hardcore játékosok igényeivel. Ez a cég számára nem is jelentett volna gondot abban az esetben, ha anyagilag ezek a címek átütő sikert arattak volna. Ez a siker azonban elmaradt, ami nem is csoda, ha figyelembe vesszük, milyen játékokkal próbálták meghódítani a piacot az X-Wing Alliance, a Rogue Squadron és a Grim Fandango után. Gondolom, mindenki emlékszik a hírhedt Force Commanderre, s nehezen lehet elfelejteni a Battle for Naboo grafikus borzalmát sem. Úgy tűnt, Lucaséknál megállt az idő, s minden különösebb erőfeszítés nélkül, csupán a régi hírnevére alapozva próbálnának meg sikereket elérni. Mint tudjuk, erre a cégnek semmi esélye sincs, a játékpiacon csak azok maradnak talpon, akik időről-időre képesek újítani, s ezzel továbblendítik ezt az iparágat (id, Blizzard, Westwood). Régebben Lucasékat is szemrebbenés nélkül ebbe a csoportba soroltam volna, de mára megváltozott róluk a véleményem. Az Episode 1 megjelenése óta játékkoncepciójuk alaposan megváltozott, s ez nem vált a cég előnyére.



A változások következtében a játékok eladásából származó pénzösszeg is folyamatosan csökkent (az utóbbi két évben nem nagyon láttunk toplistás LucasArts játékot). Ez a tarthatatlan állapot kényszerítette rá a cég vezetőit arra, hogy hátat fordítsanak eddigi politikájuknak, s újra a hardcore gamerek felé forduljanak. Az E3-on hivatalosan is bejelentették, hogy szakítanak eddigi üzletpolitikájukkal, s vissza akarják hozni a céget abba a pozícióba, amelyet sikerült néhány év alatt elbaltázniuk. A Star Wars: Galactic Battlegrounds lett az első olyan játék, mely a változások után jelent meg.

Az Activision jóvoltából sikerült két napot eltöltenünk Sloughban, az Activision európai főhadiszállásán. Itt lehetőségünk nyílt letesztelni a Galactic Battlegrounds béta verzióját a megjelenés előtt másfél hónappal.

A „JÓ ÖREG" GRAFIKUS ENGINE

A fejlesztők tanultak a Force Commander esetében elkövetett hibákból, s belátták, hogy a stratégiai játékok terén nem is kell erőltetni annyira azt a saját engine kérdést. Körülnéztek a piacon, s arra a következtetésre jutottak, hogy az Age of Empires 2 motorja éppen megfelelő lesz erre a feladatra. A jó öreg Genie engine azonban lassan már a harmadik születésnapját ünnepli, bizony alaposan eljárt felette az idő. Nem is igazán értem, hogy a nagyhírű LucasArts hogyan engedhette meg magának egy ennyire idejétmúlt technológia megvételét. Elég lett volna az, ha végignéznek a már megjelent játékok között, s láthatták volna, hogy a koreai garázsfejlesztőkön kívül már senki sem foglalkozik ilyen elavult engine-nel. Még egy olyan kis fejlesztőcsapat is, mint a Bitmap Brothers képes volt kifejleszteni a Z: Steel Soldiers motorját, amelyik méltán vetekszik (ha nem múlja felül) az Emperor grafikus engine-jével. Továbbmegyek egy kicsit: miért nem lehetett megvásárolni az Age of Mythology motorját, mely az Ensemble Studios következő sikerprogramja lesz.

Grafikai téren a program tehát nagyon gyengén muzsikál, s bizony az egységek animálásával

kapcsolatosan is voltak nevetséges pillanatok. A félelmetes lépegetők szabályosan csúsztak a talajon, s inkább hatottak komikusnak, mint ijesztőnek. Még a méltóságteljes Jedi lovagokat is sikerült nevetségessé tenniük, amint az épületek mellett ugrálnak, s vagdalják azokat a fénykardjukkal.

A különböző fajok építészeti stílusait viszont meglepően jól vissza tudták adni. Minden épület a fajra jellemző sajátos építészeti stílusban épül fel. Arra azonban a grafikusok vigyáztak, hogy az épület felismerhető legyen az építészeti jegyektől függetlenül, mind a hat nemzet esetében. Ugyanez igaz az egységekre is, melyek esetében a hasonló típusú csapatok ugyanolyan nevet kaptak, csupán a kinézetük változik. Bizonyos alakulatokra ezt nagyon jól oldották meg, nálam legjobban a rohamosztagosok jöttek be, amint a legfejlettebb változatuk a Birodalom visszavágban szereplő, háromlábú állványra szerelhető nehézlézerrel osztotta az áldást. Nem volt ennyire rózsás a helyzet azoknál a csapatoknál, amelyek nem szerepeltek a filmben. Kicsit furcsán festett a vuki lépegető, mely inkább a jawák homokjárójára emlékeztetett. Ettől függetlenül a nevek megegyeztek, így nem volt semmiféle keveredés. Nagyon hiányoltam a játékból a LucasArts névjegyeként emlegetett animációkat. Intro gyanánt meg kell elégednünk néhány filmrészlettel, mely háborús jeleneteket tartalmaz a négy részből. Küldetések közben sem jobb a helyzet, ekkor egy narrátor mondja el a feladatot, de semmi extra grafikus animáció nem kápráztatja el a játékost.

A HADJÁRATOK

Kicsit csalóka az előzetesekben említett hat hadjárat, mivel ebből az egyik a játék alapjait hivatott bemutatni. A hat kampányból kimaradt a Naboo nemzet, így velük csak a skirmish opcióban lesz lehetőségünk harcolni. Minden hadjárat egy központi figura köré épül (Csubi, Leia, Vader, Boss Nass...). Ezek általában nagyon erős karakterek, rengeteg életponttal rendelkeznek, melyek idővel regenerálódnak. Ők azonban nem legyőzhetetlenek, s a küldetés a halálukkor automatikusan véget ér, s kezdhetünk mindent előről. Egy hadjárat 7-9 küldetésből áll, de a pályák nagyságát és nehézségét figyelembe véve ez a szám nem kevés. Még közepes nehézségi szinten is órákba telik, míg végzünk egy küldetéssel, főként a hadjárat vége felé. Az ellenség általában előre felépített bázisokkal rendelkezik, melyeket elfoglalni, illetve lerombolni időigényes feladat.

A „BUTUSKA" MESTERSÉGES INTELLIGENCIA

Sajnos a LucasArts e téren sem tudott igazán nagyot alkotni. A gép által gyártott egységek ész nélkül gyalogolnak bele az általunk felépített csapdákba. A vadászgépek és a bombázók csak akkor lövik a légvédelmi rakétával felszerelt gyalogságot, amikor az már támadásba lendült. Aki ismeri az Age of Empires sorozatot, az tudja, hogy az egyik legerősebb épület a Fortress. Ezt csak faltörő kosokkal lehet gyorsan lerombolni, de az erődítmény falai közül folyamatosan hullik az áldás az ostromlók nyakába. Gondoltam egy merészet, s az egyik dolgozómat beküldtem a harcok sűrűjébe, s ott nekiláttam javítani a sérült ostromgépet. A gépnek persze nem volt annyi „esze", hogy a szerelőt támadja meg, továbbra is lőtte az ostromgépet, amely minden nehézség nélkül lebontotta a várat, hiszen a sérüléseit azonnal kijavították. Gyakran küldött a gép felderítő vadászokat a bázisom fölé. Jól láthatta, hogy nincs légvédelem a közelben, mégsem támadta a dolgozóimat vagy a védtelenül hagyott épületeimet. Ez persze csak a hadjárat részre igaz, skirmish-t idő hiányában nem tudtam kipróbálni.

„VAN-E ÚJ A NAP ALATT?"

Újdonságok terén a játék nem nagyon kényeztet el minket. A re-

pülő egységek megjelenésétől nagyon sokat vártam, de kicsit csalódnom kellett. A hatékonyságuk megkérdőjelezhető, roppant költséges előállítani őket, ráadásul néhány rakétatorony felépítésével hathatós védelemhez juthatunk ellenük. Sokkal jobb a helyzet a pajzsgenerátorok terén, ez már egészen használható újítás. A pajzs hatósugarában található összes egység és épület hitpontja megkétszereződik, ráadásul a pajzspontok automatikusan regenerálódnak. A pajzs alá ellenséges egységek is bejuthatnak, ezek viszont nem részesülnek annak előnyeiből. A generátort erőművek táplálják, azokat kilőve a pajzs automatikusan összeomlik. Az erőművek építése nem kötelező, viszont jó tudni, hogy a hatósugarukba eső épületek 25%-kal hatékonyabban dolgoznak (gyorsabb építés, fejlesztés...). A vadonban található állatokat befoghatjuk, s egy erre a célra kijelölt épületbe terelhetjük őket. Ennek az a gyakorlati haszna, hogy a továbbiakban az élelmiszerkészletünk automatikusan gyarapszik.

ARÉNA
Galactic Battlegrounds
Ages of Empire 2
StarCraft

„ÉS MÉGIS MOZOG A FÖLD?”

A Galactic Battlegrounds a grafikai és MI hiányosságainak ellenére is meglepően hosszú időre képes volt lekötni. Erős a gyanúm, hogy ez annak köszönhető, hogy nagyon szeretem a Star Wars világot, s imádtam az Age of Empires sorozatot. A küldetések teljesítése közben gyorsan feledni tudtam a játék hiányosságait, s még magam is meglepődtem azon, milyen jól szórakozom a programmal. Küldetésről-küldetésre haladtam, s nagyon tudtam örülni, amikor olyan elemeket fedeztem fel a játékban, amelyek ismerősek voltak a Star Wars világból (a vadon élő rancor birodalmi felderítőket támadott az erdőben, az aszteroidák felszínén mynockok követték a csapatomat, a Naboo tengereiben az Episode 1-ből ismerős tengeri szörnyeket véltem felfedezni). Ezek az apró momentumok javítottak valamelyest a véleményemen, de ez még így is nagyon kevés. Az egész játék felfogható Age of Empires 2 kiegészítőnek (ha nagyon rosszindulatú akarnék lenni, akkor egyszerű modnak is minősíthetném). Aki játszott a sorozattal, az percek alatt elsajátítja a kezelést (még a billentyűzetkombinációk is megegyeznek). Nagyon minimális újdonságot tartalmaz, s a híres Star Wars “feeling” is csak nyomokban bukkan fel játék közben. Nagyon sajnálom, hogy így történt, de azért némi reménysugarat látok a LucasArts számára. Véleményem szerint 2002 lesz az az év, amikor a változások gyümölcse beérik. Jövőre olyan nagy nevekre számíthatunk, mint a Jedi Outcast (a Quake 3 engine szerencsére még nem számít elavultnak) vagy a Star Wars Galaxies. Addig is inkább a karácsonyra megjelenő egyéb 3D-s stratégiai játékok közül csemegézzetek (Battle Realms, Empire Earth...).

Mocsy

GRAFIKA	17/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	11/15
ÖSSZHATÁS	3/5
P233, 64MB RAM, 300 MB HDD,	75

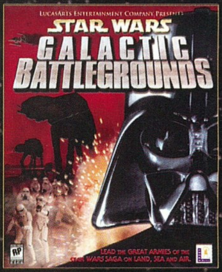
LUCASARTS JÁTÉK

E havi LucasArts játékunkban az új Star Wars Galactic Battlegrounds-ot és két Lucas Classic játékot sorsolunk ki azok között, akik helyesen megválaszolják az alábbi kérdéseket:

1. Milyen lénnyel küzdött meg Luke Jabba palotájában?
2. Melyik fejvadásznak sikerült foglyul ejtenie Han Solo-t?
3. Melyik bolygó közelében semmisült meg a második Halálcsillag?

A megoldásokat november 30-ig várjuk nyílt levelezőlapon a szerkesztőség címére:

Vogel Publishing Kiadó
1300 Budapest 3., Pf. 210.



© Lucasfilm Ltd. & ™ or ® as indicated. © LucasArts Entertainment Company LLC All Rights Reserved. Used under authorisation.

CODENAME: OUTBREAK

StartBox

Fejlesztő: GSC Game World
Kiadó: Virgin Interactive
Web: www.codenameoutbreak.com

Az orosz illetőségű fejlesztőcsapatok általában mindig valami egyedi minőségű és hangulatú játékkal lepik meg a játékosokat, elég, ha csak a Tetrisre, a Rage of Magesre vagy a nemrég megjelent Echelonra gondolunk. Nincs ez másképp a Codename: Outbreak című játékkal sem, melynek majdhogynem a kiadás pillanatáig a munkacíme Venom volt.

EGY ÚJABB KLÓN?

Az Outbreak tulajdonképpen nem más, mint az eddig megjelent First Person Shooterek legjobb tulajdonságainak érdekes elegye. Legalább is a készítők ezt állítják, s ha jobban megvizsgáljuk a dolgot, hellyel-közzel igazat kell adnunk állításuknak. A játék lényegében egy taktikai elemekkel tűzdelt FPS, amelyet külső nézettel is felruházták (hogy a Tomb Raider rajongók se panaszkodjanak), ám tettük nem aratott osztatlan sikert, ugyanis ebben a módban a játék kb. annyira játszható, mint amennyire a mikrohullámú sütő Plug and Play PC-s hardver. Ezt az apróságot még meg is bocsáthatnánk a készítőknek, ha az Outbreak képi világáért felelős grafikus motorja egyik ámulatból a másikba ejtene minket, de erről sajnos szó sincs, sőt... bátran kijelenthetem, hogy a Codename: Outbreak révén megjelent az év egyik legcsúnyább FPS-e. Tudomtudom, nem ez a lényeg, s e mellett az „apróság” mellett el is siklottam volna, ha a készítők nem csapták volna agyon ígéretes játékukat egy lapos, érdektelen és unalomig ismert klisékkel tűzdelt történettel... na, de ne szaladjunk ennyire előre.

A TÖRTÉNETRŐL

Az Outbreak 2012-be vezet el minket. A jövő megváltozott, az emberiség egy részét valamiféle halálos kór támadta meg. Az egy közösségben élő fertőzött csoportok agresszívvé és ellenségessé váltak. A kór rohamosan terjed, vírusgazdái idegenek, akik tojásokból kikelve lesnek áldozatukra, majd testünkre tapadva genetikai változásokat okoznak. A kormány látszólag tehetetlen, állításuk szerint minden a lehető legnagyobb rendben van. Egy katonai alakulat azonban nem hisz a médiának, és mindent megtesz, hogy a végére járjon a különös eseményeknek... akár életük árán is.

Gondolom, azt mondanom sem kell, hogy itt kapcsolódunk be ebbe az eredetinek semmiképpen sem mondható történetbe. Feladatunk nem lesz más, mint az alakulat parancsnokaként megtisztítani ezt a „romlott” világot, és megmenteni az emberiséget. Juhejjj!!!

TAKTIKAI FPS

Mint ahogy az a fenti címből látszik, a készítők napjaink legnépszerűbb játékformáját próbálták meglovagolni. Szerencsére a taktikai rész megvalósítása példaértékűre sikeredett. A csapat vezetőjeként alakulatunknak a funkcióbillentyű sebességével egyszerűbb parancsokat oszthatunk (támadd meg, kövess, tartsd a pozíciót stb.), akik utasításainkat logikusan megalkotott algoritmus formájában, „emberien” hajtják végre. A játék során csak nagyon ritkán találkoztam önfejű partizánakciókat elkövető csapattárssal. Az efféle többszereplős játékokban a legnagyobb bug általában a tehetetlenül egyhelyben totyogó játékostársak idegesítő mivoltában rejlett, azonban a készítők ezt az akadályt sikeresen vették. Társaink illedelmesen továbbengednek utunkon, általában nem állnak az ajtókba, vagy ha igen, akkor érkezésünkkor valamely irányba elloldalazva szabaddá teszik az utat. Természetesen lehetőségünk van arra is, hogy a kényes szituációkban az amúgy fejlett mesterséges intelligenciával rendelkező társak felett átvegyük a hatalmat, ugyanis bármikor bebújhatunk bőrükbe. Értelemszerűen az addig kiadott utasítások tovább élnek.

Mindent összegezve azt kell mondanom, hogy a játék taktikai része majdhogynem tökéletesre sikerült. A fejlett AI, a logikus útvonalkezelés és a példaértékű interfésznek köszönhetően az Outbreak akár az év játéka is lehetett volna, ha...

A KÜLDETÉSEK

...a készítők nem csapták volna agyon munkájukat a lapos és érdektelen történet mintájára készített unalmas és sablonos küldetésekkel (ezekből szám szerint 14-gyel találkozhatunk).

A missziók általában a menj ide, öld meg azt, kísérd el amazt kategóriába sorolhatók, amivel nem is lenne baj, hiszen napjaink FPS-ei is ehhez hasonló missziókkal próbálják levenni a lábáról a nagyérdeműt, de az Outbreakből valahogy hiányzik a kohézió. A

1985-86

Tetris

Alexej Pajitnov elkészíti minden idők legnépszerűbb logikai játékát. A program azóta minden platformon napvilágot látott.

1989

Rage of Mages

Az ugyancsak orosz illetőségű Nival Interactive Diablo „klónja” kissé idejemúlt grafikája ellenére hatalmas sikert aratott. Az ezt követő második rész azonban csúfosan megbukott... őszintén szólva megérdemelten!

2001

Echelon

Az orosz illetőségű Buka Entertainment sajátos űrszimulátora ugyan nem volt versenyképes napjaink nagyjaival, de realisztikus fizikájának köszönhetően töméntelen rajongója akadt.

küldetések annak ellenére, hogy „szorosan" kapcsolódnak egymáshoz, valahogy képtelenek egységként funkcionálni, és darabokra tépik a játékélményt.

A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA

Akik már ismernek, tudják, hogy nálam ez az a pont, amin általában állnak, vagy buknak az „emberszimulátorok". Szerencsére az Outbreak gépi AI-ja fantasztikusan jóra sikeredett. Az életünkre törő ellenséges alakulatok szervezetten támadnak, információkkal látják el egymást, sőt, a távolabbi alakulatokat jelzőrakétákkal figyelmeztetik érkezésünkre. Érdekes volt megfigyelni, hogy az Outbreak AI-ja többször elterelő hadművelettel próbálja meg lépre csalni a mit sem sejtő játékosokat. Nem egyszer előfordult, hogy az ajtón berohanó ellenfél balra elrohanva folyamatosan tűz alatt tartott, majd mikor fegyveremmel utána fordultam, társa némán jobbra eloldalazva megpróbált a hátam mögé kerülni. Az sem volt ritka, hogy az életemre törő katona hirtelen fejveszett menekülésbe kezdve megpróbált elcsalni társai közé.

Ugyancsak említésre érdemes a lövegtornyokban elhelyezett mesterlövészek viselkedése. Halálpontos lövéseikkel az őrületbe tudtak kergetni, ráadásul iszonyatosan nehéz felfedezni hollétüket. Az AI-nak köszönhetően az sem volt ritka, hogy a toronyban lévő Sniperek kivártak addig, amíg a szemközti dombon elhelyezett társuk számára is tiszta célponttá váltam. Ekkor természetesen két oldalról pillanatok alatt szanaszéjjel lőttek.

Mindent összevetve az Outbreak mesterséges intelligenciája versenyképes nagynevű konkurenseivel szemben, sőt, sok tekintetben meg is előzi azokat.

AZ ARZENÁL

Az Outbreak készítői a játék e pontjában sajnos nem igazán kényeztették el a játékosokat. Tulajdonképpen csak egyetlen fegyvert modelleztek, amely forgótárának köszönhetően több funkcióval bír, ráadásul ez a fegyverarzenál semmiféle újdonsággal sem szolgál. A program előszeretettel használja napjaink FPS-einek tucatfegyvereit. Van itt kérem shotgun, rakétavető, sniper gun, gépfegyver, de sehol egy eredeti mordály, amely új színt vinne az amúgy is fakó játékmenetbe. Érdemes lett volna példát venni a Red Factionről, amelynek arzenálja minden képzeletünket felülmúlta.

GRAFIKA, TE „CSODÁS"

Egyértelműen az Outbreak mélypontja. Baltával faragott, kis poligonszámú ellenfelek, nevetségesen egyszerű leveldesign, otromba járművek, életlen és színtelen textúrák jellemzik a játékot. Tudom-tudom, nem a grafika, hanem a játékélmény a fontos, de azt is be kell látni, hogy lassan 2002-t írunk, a technológia fejlődik, és ezt nem csak nekünk, de a játékfejlesztőknek is tudomásul kell venni. A szomorú az egészben az, hogy az Outbreak ebben a formájában már két évvel ezelőtt sem állta volna meg a helyét. Summa summarum, az Outbreak látvány szempontjából leginkább

igényesen kivitelezett Shareware játéknak tűnt, nem pedig több ezer forintos teljes árú programnak. Manapság ez már nem bocsánatos bűn.

HANGOK ÉS TÖBBJÁTÉKOS MÓD

A játék hangjait ugyancsak a középszerű jelzővel illethetném csak, ráadásul több hangkártyán bugosan működött. A fegyverek hangja ki-kihagyott, a robbanások néha el-elhaltak, és az sem volt ritka, hogy hosszú percekig teljes némaság lett úrrá a szobámban. Ezt a gondot azonban a napokban megjelenő javítócsomag minden bizonnyal megoldja. Többjátékos módban a szokásos csapatjátékokon kívül a kooperatív opció is helyet kapott, így vállvetve küzdhetjük végig a küldetéseket barátainkkal. Talán ennek a játékmódnak köszönhetően a játék megmenekülhet a csúfos bukástól.

KONKLÚZIÓ

Az Outbreak ígéretes játéknak indult, és tulajdonképpen minden megvolt benne ahhoz, hogy elhódítsa a szerkesztőség FPS-re éhes magját. Azonban az összképre tekintve azt kell mondanom, hogy valami elveszett, valami hiányzik, valami, amitől az ember alig várja, hogy újra betölthesse a játékot. Minden jóindulatomat latba véve is csak jó közepessel tudom illetni a Codename: Outbreaket. Kár érte, kis odafigyeléssel sokkal több lehetett volna belőle, de így…

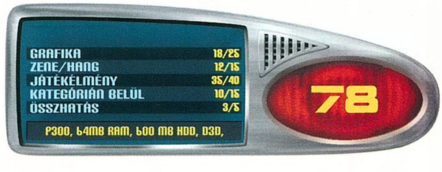
Sasa

ARÉNA

Codename: Outbreak

No One Lives Forever

Red Faction



F1 2001

StartBox

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.easportsf1.com

„MÉRHETETLEN HARAG"

A 2001/10-es szám ECTS bemutatójában Sasa így jellemezte a játékról alkotott előzetes véleményemet. Belátom, nem szép dolog egy készülő játékról ilyet mondani, de az előző részek kipróbálása után mindig csalódottan álltam fel a monitor elől, és ez a negatív érzés már korábban rányomta bélyegét a 2001-es verzióra. Egyszerűen azt nem értem, hogy az az EA Sports, amelyik egyéb kategóriákban, például a sportjátékok területén már hosszú ideje a csúcson van, a vetélytársak még csak megközelíteni sem tudják, de hogy ne menjek messze, a Superbike sorozattal, a Sports Car GT-vel és a Need For Speed szériával is maradandót alkottak, szóval akkor néhány alkalommal hogyan nyúlhatnak ennyire mellé. Tökéletes példa erre a NASCAR Revolution, aminél gyengébb próbálkozást nem hordott a hátán a föld, és ugyanez elmondható a Forma-1-ről is. Engem az F1 2000, és annak javított változata, az F1 Championship Season 2000 sem fogott meg, számomra túlságosan arcade volt, a szó rossz értelmében. Most pedig itt az idő, hogy eldöntsem: a 2001. évet feldolgozó program az első, tehát a minőségi játékok csoportjába tartozik-e, vagy megy a süllyesztőbe (esetleg a kettő közti átmenet).

IDÁIG TETSZIK

Elindításkor rögtön megnevettetett. A saját név beírásakor országot is lehet választani, a lista elején pedig Albánia áll :). Ez hogy jutott eszükbe? Na mindegy. Továbblépve jellegzetesen Electronic Artsos menüben találjuk magunkat, izgő-mozgó-forgó-csilingelő rendszer tárul elénk. A komoly szimulátorok esetében ez nem igazán szerencsés, de a minden igényt kielégítő részletessége miatt megbocsátható. Arról van ugyanis szó, hogy a program minden mozdulatunkat jegyzi, rendszerezi, és pályafutásunkat statisztikai adatok képében is elemezhetjük. Számolja az összes pályán megtett körünket, a rajtokat, a pole pozíciókat, a megszerzett pontszámunkat, átlagos rajthelyünket, továbbá nyilvántartja a győzelmeinket, a körrekordjainkat és az esetleges bajnoki címeinket. A továbbgördülő menüben pályákra lebontva megtaláljuk a legjobb időeredményeinket is, és azt is, hogy mindehhez hány kört futottunk. Ez a rész nagyon tetszett (amúgy is kedvelem a statisztikákat), bármelyik autós játékban szívesen látnám. Miként a szokásostól eltérő új játékmódokat is: a tesztelést és a versenyző iskolát. Az előbbi esetében beállíthatjuk, hogy csak mi próbálgassuk az autót (privát teszt), vagy a többiek is futhassanak (ilyenkor általában rajtunk kívül 4-5-en vannak még a pályán, és hozzájuk lehet viszonyítani, hasonlóan, mint az életben). A versenyző iskola már összetettebb, talán éppen ezért nem is sikerült hiba nélkül megvalósítani. Három autó közül lehet választani: a két- és háromüléses Arrows, illetve a kétüléses Minardi jelenti a kínálatot (bármilyen furcsa, mindegyik létező autó, olyannyira, hogy Nigel Mansell, a közelmúlt sztárpilótája néhány héttel ezelőtt egy bemutatón össze is törte a Minardit, hátulról belerohant Fernando Alonso kocsijába). A „tananyag" mindössze abból áll, hogy egy gépi pilóta megmutatja a helyes ívet jelezve a fékezési és gyorsítási pontokat, majd átadja a kormányt, és meghatározott időn belül kell teljesíteni a szakaszt (minden pálya három szegmensre van osztva, végül egy teljes kört kell „abszolválni" – by Palik). Az irányítás átadása igen bosszantó tud lenni, ugyanis amikor repülőrajttal elindulsz, az autó néha hirtelen kivág oldalra, te meg győzöd megfogni, a tetemes időveszteségről nem is beszélve. Szerintem az iskolát jobban is meg lehetett volna csinálni, elfért volna még néhány feladat. Így hamar meguntam, és inkább belevetettem magam a sűrűjébe. Hol is máshol próbálhattam volna ki magam, mint Monzán, az első szabadedzés keretében. Ám mindjárt meg is büntettek. Kicsivel előbb lehet belépni az edzésbe, mint ahogy a zöld lámpa megnyitná a

2000

F1 2000

Megjelenik az első rész, de a rajongók szimulátor helyett arcade játékot kapnak, az EA Sportstól ez pedig csalódásnak számít.

2000

F1 CHAMP. SEASON 2000

Kihozzák a második részt, amelyik csupán patch-elt verziónak tekinthető (új játékmód a versenyzőiskola, de ezen kívül csak apróságokat javítanak). Sokan úgy érezték, becsapták őket.

2001

F1 2001

Jelentősen átdolgozták a programot (grafika, hangok, szimulációs jelleg). Az irányítás viszont nehézkesebbé vált, a gépigénye az egeket ostromolja, így ez sem számíthat nagy sikerre.

boxutcát, én pedig nem voltam hozzászokva az ilyen részletes szabályokhoz (a készítők erre még egyik F1-es szimulátorban sem figyeltek oda), és a piros lámpa hatálya alatt, mint a golyó vágtam ki a pályára. Kaptam egy büntetést, de szerencsére semmilyen hatása nem volt (a valóságban Hakkinentől egy ilyen manővérért mostanában vették el az időmérőn elért legjobb eredményét, és ezért a rajtrácson a másodikról a negyedik helyre csúszott vissza). Bár a kivágás szó helyett pontosabb, ha azt írom, hogy kiszaggattam. A megtett 500 méter alatt nagyjából 6(!) képkockát láttam, csoda, hogy nem mentem neki semminek. Hosszadalmas állítgatás vette kezdetét, végül a 800x600-as felbontás mellett maradtam, és még így is a fele grafikai opciót Mediumra kellett csökkentenem. Nagyjából folyamatos sebességet kaptam, de amikor sok autó volt előttem (pl. a rajt utáni tülekedéskor), akkor megint átváltott slide show-ra (mindezt PIII-800-zal, 256 MB RAM-mal és GeForce2 GTS-sel értem el). Megnéztük egy 512 MB RAM-os, AMD Thunderbird 1,4 GHz-es gépen is, de számottevő sebességnövekedés nem volt tapasztalható. Sasa elmondása szerint a játék a különböző bemutatókon PC-n is hasított, igaz, ott GeForce3-mat adtak alá... Egyébként nem indokolt ez a túlzott gépigény, mert annyira azért nem szép. Jó-jó, részletesek és élesek a textúrák, szépek a színek, a táj tükröződik az autón és a bukósisakon, gyönyörűek a fékcsíkok, álomszépek a füstök, mozgókép a kivetítőkön, de összességében nagyjából egy szinten van a Ubi Soft F1 Racingjével (amelynek közel sem ekkora a hardware igénye). Egyedül a visszapillantó megvalósítása katasztrófa: csúnya képet ad, és a tereptárgyakat sem mutatja, csak a pályát, így sokszor nincs mihez viszonyítani. A műszerfal eleinte nem tetszett, ám ahogy egyre többet mentem, úgy fedeztem fel a jó tulajdonságait. Minden szükséges adat megtalálható rajta (nekem az a halálom, ha a képernyő sarkában jelennek

TURMIX - AVAGY MINDENT BELE

Mint ahogy a többi játékkategóriában sem lehet egyértelmű győztest hirdetni, úgy az autóversenyek terén is gondban lennénk a legjobbnak járó cím odaítélésével. Tudjuk, nincs tökéletes játék, épp ezért a megoldás csak az lenne, ha a jó tulajdonságokat mindegyikből kiszednénk, és egy közös programmá gyúrnánk össze. Én a következőkre gondoltam (szigorúan a könnyű játszhatóságot figyelembe véve, a **Grand Prix Legends** ultrarealisztikus játékmenete emiatt nincs a felsorolásban):

Grand Prix 3 2000 Season (Microprose): az irányítás nagyszerűsége, a fizikai modellezés, a beállítások hatása az autókra, a telemetria, az ellenfelek intelligenciája, a változó időjárás megvalósítása, a műszerfal, a sérülések modellezése, a menürendszer, a Gpaedia és mindaz, amit Geoff Crammond neve jelent.

F1 Racing Championship (Ubi Soft): egyértelműen a grafika (a legszebb F1-es játék), a mindenre kiterjedő szabályrendszer (tartalék autó korlátozása, korai rajt, gumi felhasználás limitálása, 107% stb.), a pályák centire pontos lemodellezése (a GPS megtette a hatását), a rengeteg kameranézet, a visszajátszás kidolgozása.

F1 2001 (EA Sports): az ötletes új játékmódok, a hangok (annyira jók, hogy egy az egyben érdemes lenne átmenteni őket), az eltérő autók (forma, tulajdonság), az apró érdekességek (piros-zöld lámpa, diszkvalifikálás, lefulladás, megremegő kamera), statisztikák vezetése.

Hát, nagyjából ennyi lenne. Ez azonban sajnos csak elmélet, soha nem fog megvalósulni. Azért reménykedjünk, egyszer talán...

meg az információk, komolytalanná teszi a játékot), és léptetni is lehet az oldalakat. A hangok viszont már az első pillanatban megfogtak. A menürendszer alatt szóló zene pont illik egy ilyen játékhoz, a kommentátornak és a rádiós embernek be nem áll a szája (ez mindig is erőssége volt az EA Sportsnak). A közvetítő a futam előtt értékeli az időjárást, felsorolja a rajtsorrendet, és a verseny végeztével is ad egy gyors elemzést. A rádiózó pedig mindazt az információtömeget szóban is elmondja, amit más autóversenyes programok csak szövegben jeleznek (még azt is a tudtunkra adja, hogy ki jött ki, illetve ki ment be a boxba). A motorhang is szuper, nagyon hasonlít az igazihoz, az pedig fenomenális, amikor egy lassú kanyarban haladva hallod, ahogy mögötted a többiek lefékeznek, és váltogatnak vissza. Piros pontot érdemel az is, hogy minden autó más. A formájuk (tökéletes 2001-es adaptációk), a műszerfaluk és a menettulajdonságaik is. Ugyanazzal a beállítással egy Minardi kevesebbet fog teljesíteni, mint mondjuk egy Ferrari. Így aztán igazi kihívás gyengébb autóba beülni. És ha már ilyenekre odafigyeltek, akkor az sem meglepő, hogy ahol kell, a hetedik sebességi fokozat is megjelenik. A játék setup része részletes, de nem kell megijedni, egy ügyes húzással felhasználóbaráttá tették. Kijelzi a várható végsebességet, a gyorsulást és a nehézségi erőt attól függően, hogy milyen beállítást használunk (ezzel a módszerrel valószínűleg a nagy szakértelmet igénylő telemetriát akarták kiváltani). Mindenképpen a pozitívumok közé kell még sorolni a frissességet (Alesi már a Jordanben, Frentzen pedig a Prostban feszít, holott ez csak augusztus közepén vált véglegessé), az ellenfelek lefulladási lehetőségét startkor (csak sajnos rádión nem jelzik, zászlólengető emberek pedig nincsenek a pálya szélén), egy elhaladó autó keltette széllökés miatt megremegő kamerát, a választható 2001-es időjárást, és egy-két szabály betartását (ha levágod a kanyart, törlődik az időd, piros lámpán való áthaladás büntetést von maga után, a boxban való sebesség túllépése szintén, ha szembe mész, kizárnak, mint ahogy akkor is, ha nem engeded el a mögötted jövő gyorsabb versenyzőt, az a bizonyos kék zászló – 107%-ot azonban nem találtam).

INNEN MÁR KEVÉSBÉ

És most jöjjön, ami nem nyerte el a tetszésemet. Rögtön az irányítást említem, hiszen az autós játékok ezen az egy tényezőn könnyen elbukhatnak. Billentyűzettel csak úgy lehet játszani, ha az érzékenységet levesszük 25% körülire, és engedélyezünk némi rásegítést. Nem lesz olyan tökéletes, mint a Grand Prix 3-é, de idővel rá lehet érezni. A kormány már bonyolultabb ügy. Ha a Steering Helpet bekapcsolod, akkor tudsz menni a pályán, de a finom műveleteket, mondjuk egy precíz boxbeállást, nem engedélyezi, így tehát nincs értelme. Ha nem használtam, akkor nem szól bele a vezetésbe, így viszont csak kóvályogtam, mint gólyafos a levegőben. Számos opció van a finomhangolásra, de bárhogyan próbálkoztam, nem jöttem rá az optimális értékekre (hát igen, a jó öreg GP3: be se léptem az irányítás menübe, gyári értékekkel minden tökéletes volt).

A fizikának vannak jó és rossz tulajdonságai. Tetszenek a megcsúszások, a pörgések, az ellenkormányzás és a kerékvetőkön való áthaladás. Ellenben vizes pályán az autó túlságosan szitál, ennyire azért nem kellene. Kanyarodás során az oldalirányú csúszások szerintem elnagyoltak (néha úgy éreztem, mintha rally autóban ülnék), és a kanyarokra sem tudtam ráérezni. Kitapasztaltam a fékezési pontokat, de érthetetlen módon ezek folyamatosan változtak (?). Monza, célegyenes vége: 1. kör: sötétebb aszfalt kezdete, fék, befordulok. 2. kör: kicsit túlengedem, ugyanakkora fék, az optimális kanyarsebességet ugyanott érem el. 3. kör: a sötét rész előtt kezdek el fékezni, de nem tudok befordulni, túlcsúszom. No comment. A fű csak kis sebesség esetén csúszik, más esetben szinte a pályával egyenértékű, a kavicságy pedig nem fog meg, simán át lehet rajta rombolni. Az automata váltó bugos: kanyarodás közben nem vált fel, lassításkor pedig általában beragad 3-asba, a kisebb fokozatokat csak akkor kapcsolja, ha a kormány egyenesbe került (nagyon szeretem, amikor emiatt állok keresztbe; a rázókövön 3. fokozatban full gázzal jövök ki a kanyarból, hirtelen visszadobja 1-esbe, és már meg is pördültem). Lehetett volna még javítani a mesterséges intelligencián (előfordult, hogy a többiek a szokásos idejükhöz képest 10 mp-cel rosszabbat mentek, és a boxkiállás utáni visszajövetellel is gondok vannak: van, aki hirtelen bevág elém, miközben én 350-nel döngetek), az ütközések megvalósításán (a kerék-összeérések következmény nélküliek), és nagyobb figyelmet fordíthattak volna a pályákra (a vonalvezetés helyenként meglepő, az aszfaltcsíkok általában túl keskenyek, és a pályarészek összeérésénél kis ugratók vannak, amelyikek mindig megdobják az autókat). És a monacói alagútban miért esik az eső???

KONKLÚZIÓ

A játékot a szimulátor és az arcade kategória közé tenném, ennek ellenére (szerintem) nem számíthat nagy sikerre. Az irányítás körülményessége miatt sokan maradnak az eddig bevált F1-es játékuknál, de ha ezt nem nézzük, a hatalmas gépigény biztosan elrettenti az érdeklődőket.

Tasnádi Zoltán

ARÉNA

F1 2001
Grand Prix Legends
GP 3 Season 2000

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.formula1.com
www.formula-1.co.uk

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	25/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P600, 128MB RAM, 500MB HDD, D3D

79

SAMSUNG

A játék nem áll meg

SyncMaster

DFX

2001. október 27-28:
Pesterzsébet Tesco

november 10-11:
Szeged Tesco

november 24-25:
Debrecen Tesco

december 8-9:
Budaörs Tesco

A Pepsi Sziget után a Samsung tovább folytatja nagysikerű játéksorozatát! Mérd össze tudásodat másokéval a Quake3 játékban és ismerd meg a SyncMaster DFX monitorokat! Most aztán kristálytisztán láthatod, hogy ki a legjobb! Gyere, játssz és nyerj, vagy csak élvezd a jó hangulatot!

ROADSHOW – AZ ORSZÁG TESCO ÁRUHÁZAIBAN

THRONE OF DARKNESS

StartBox

Fejlesztő: Click Entertainment
Kiadó: Sierra
Web: www.sierra.com

Mikor Sasa megkért a Throne of Darkness tesztelésére, ugyancsak szélesre nyúlt a mosoly arcomon, ugyanis rövid utánanézés után kiderítettem, hogy a játékot két ex-blizzardos által alapított csapat készítette, nagyon rossz tehát nem lehet, mi több, az embernek lehetnek elvárásai egy ilyen programmal szemben. Ráadásul a két tag, Ben Haas és Doron Gartner aktívan segédkezett a legendás Diablo 1 elkészítésében, és új játékukhoz pedig, melyet már több mint három éve fejlesztenek, ismét az Action-RPG műfajt választották. A környezet megválasztásakor szakítottak az eddigi kizárólag fantasy és sci-fi klisékkel, és ezúttal egy keleti, japán beütésű, mágiával megspékelt birodalomban fogunk kalandozni, ahol barbárok és nekromanták helyett a szamurájoké a főszerep.

Sok más hasonló típusú játékkal ellentétben ezúttal nem csupán egy karakter irányításával és fejlesztgetésével kell törődnünk, hanem egy időben már-már zavarba hozóan sok, hét szamuráj áll majd rendelkezésünkre. A káoszt elkerülendően ezekből egyszerre mindig legfeljebb négy harcolhat, csapatunk többi tagja az erre rendszeresített Daimyo szobában piheni ki fáradalmait. Az itt meditáló embereink folyamatosan visszanyerik életerejüket és KI-jüket, vagy ha valaki a japán nyelvben kevésbé járatos, mannájukat. Az alapképernyőn lévő karakterek közül közvetlenül csak egy harcost irányíthatunk, a másik három szamuráj viselkedését korlátozott részletességgel előre meghatározhatjuk, illetve természetesen bármikor megváltoztathatjuk. Egy háromlépcsős skálán megadhatjuk agresszivitásuk mértékét, valamint hogy egymáshoz képest hogyan helyezkedjenek el, pontosabban fogalmazva alakzatokat vehetünk fel. Sajnos ezzel társaink feletti hatalmunk véget is ért, részletesebb instrukciókkal nem láthatjuk el őket, nem adhatunk nekik vészhelyzet esetén konkrét utasításokat. Nem értem, ha már kitalálták ezt a többkarakteres rendszert, mért nem lehetett rendesen kidolgozni? Igaz, bármikor átbújhatunk valamelyik másik szamuráj bőrébe, de akkor meg emez kerül pillanatokon belül életveszélyes helyzetbe.

Az utasítások kiadásának hiányában a játékmenet annyiban módosul, hogy folyamatosan készenlétben kell tartanunk a Daimyo szobába vezető teleportaktiváló gombocskát, és ha valamelyik harcosunknak már vészesen kevés az életereje, vagy mágusunknak regenerálódásra van szüksége, akkor villámgyorsan elteleportáljuk az adott karaktert, és helyébe egy másik bevetésre váró szamurájt teszünk. Mivel ellenfeleinket sem akármilyen fából faragták, nem elég a csaták után kiválogatni sérült karaktereinket, a nagyobb összecsapások közben is folyamatosan figyelnünk kell társaink állapotára, mert bizony mágusunk már egy-két csapás után a túlvilágon találhatja magát, és még a legerősebb harcosok sem bírják sokáig az aprítóban. Ennek megfelelően miközben harsányan ütlegelünk és varázsolunk, a csapattagok ide-oda teleportálgatásával is törődnünk kell. Gond csak akkor van, mikor valamennyi harcosunknak fogytán van életereje, és ugyebár a kommunikációs rendszer hiányossága miatt nem tudjuk csapattársainkat visszavonulásra szólítani…

Ennek megfelelően azt kell mondanom, hogy a játék határozottan nehéz. Míg mondjuk a Diablo 2-ben normál fokozaton gyakorlatilag halhatatlan voltam, itt ugyancsak nagyot néztem, amikor már harmadszorra fektették ki kis csapatomat az első szintek valamelyikén. Nem lehet ajtóstól rontani a házba, határozottan meg kell tervezni a támadást. Először is a már említett állatokról elnevezett alakzatok közül ki kell választanunk az éppen legjobban megfelelőt, vagy ha úgy tetszik, új felállást is létrehozhatunk. A formációknak kezdetben kis jelentőséget tulajdonítottam, de mint később rájöttem, ha jól használjuk őket, az egész csata kimenetelét megváltoztathatják. Ugyan idegesítő, hogy nagyobb irányváltoztatás után újra be kell állítanunk az alakzatot, de a terjedelmesebb szobák közben hadseregünk valamelyest amúgy is kicserélődik, ami a legtöbb esetben új felállást

1996

DIABLO

Az 1996. december 27-i dátum valószínűleg legalább olyan jelentőséggel bír a játékőrültek szemében, mint mondjuk a december 7-e az amerikaiak szempontjából. Ekkor került ugyanis a boltok polcaira a sokak szerint máig utolérhetetlen hangulatú Diablo.

1993

DARKSTONE

Egy játék, amelynek nevét a Diablo 2 megjelenése után sem felejtettük el, köszönhetően egyedi hangulatának és az akkoriban gyönyörűnek számító 3D-s grafikájának.

1993

DIABLO 2

A nagy elõd méltó folytatása, rengeteg karakterfejlesztési lehetőséggel, a kiegészítő lemez megjelenése óta gyönyörű grafikával és havonta megjelenő bugjavítással.

igényel. Ha minden igyekezetünk ellenére valamelyik csapattagunk elhalálozik – ez kezdetben gyakran fog bekövetkezni – a Daimyo szobának erre a célra fenntartott energiájából azonnal újraéleszthetjük hősi halottunkat. Ez nem azt jelenti, hogy nem kell karaktereinkre vigyázni, ugyanis a szoba KI-je igen lassan töltődik vissza, egyszerre pedig legfeljebb két hőst támaszthatunk fel.

A CSAPAT

A karakterek mindegyike kinézetre teljesen különbözik a többitől, így valamennyi első látásra felismerhető. Emellett jól animáltak, bár kidolgozásuk legfeljebb közepesnek mondható. A nagyobb bajom az, hogy a hét szamuráj közel sem mutat akkora tulajdonságbeli különbséget, mint azt más RPG-kben megszokhattuk. A hat harcos karakter között igazi, jelentős eltérés csak a preferált fegyverükben, no meg a statpontjaik elosztásában van. A játék varázslásrendszere a Heroes 3-hoz hasonlóan négy részre van osztva – tűz, víz, föld és villám alapú spellek -, és bármelyik szamurájunk ezek valamennyi ágát alkalmazhatja. Nem kell azonban összetett mágiarendszerre gondolnunk, nagyon sok - talán túl sok - varázslat megegyezik a többi karaktereknél találhatókkal. Ez utóbbit azonban hajlandó vagyok annak számlájára írni, hogy a japán környezet közel sem biztosít annyi lehetőséget, mint egy kötetlen fantasy világ. Meg amúgy sem lenne időnk a nagy csihi-puhi közben hétszer négy teljesen különböző varázslatág lehetséges alkalmazási lehetőségein töprengenünk.

ÚJÍTÁSOK?

Az említett többkarakteres rendszeren kívül akárhogy is kerestem, nem találtam egyéb érdemleges újítást a programban, igaz, nagyobb hiányosságot sem. Tárgyakat tekintve megint csak vannak sima, mágikus, ritka és üreges fajtájúak, ez utóbbi típust ismét magunk ruházhatjuk fel a kívánt tulajdonságokkal, persze csak akkor, ha találunk megfelelő „bélést". Talán el sem kell mondanom, hogy szintlépéskor pontokat oszthatunk el mágikus képességeink és tulajdonságaink között. Egy apró, bár jelentéktelen változtatás, hogy az erő-ügyesség- vitalitás-mágia kvartett kibővült a karizma tulajdonsággal is, melynek tapasztalatom szerint csupán annyi szerepe van, hogy magas érték esetén olcsóbban vásárolhatunk a kovácsnál, illetve a papnál. Ennek megfelelően mindig Vezető karakterünknek érdemes intéznie a pénzügyeket, lévén neki a többiekénél jóval magasabb induló karizmaértéke van.

EGYSZERŰ LELKEKNEK

A játék történetének taglalása körülbelül egy sorban elintézhető, ugyanis a story nem szól többről, mint hogy a gonosz Zanshin nagyúr megszállta az egész birodalmat, és a mi szamuráj csapatunkat kérik fel ennek a tarthatatlan állapotnak a megszüntetésére. Küldetéseink feladatai sem mutatnak túl a történet bonyolultságán, megértésükkor csak arra a névre vagy helyszínre kell figyelnünk, akit, vagy amit ki kell irtanunk. Hack 'n' slash-ről lévén szó viszont ezeknél jóval fontosabb, hogy a legyepálandó szörnyek, illetve ellenfelek mennyire poénosak, változatosak, jól animáltak, és ebben nincs hiba. A hangulat mellett pedig alapvetően ez élteti az ilyen stílusú játékokat, így nyomatékosabban vettem figyelembe a játéknak ezt a pozitívumát. Személy szerint nekem nem igazán jön be a japán környezet – a Dragonball-szerű videók pedig még kevésbé -, így a játék hangulata sem ragadott magával, de akik szeretik ezt a távoli kultúrát, vagy kihívásra vágynak, és akiket a kissé puritán grafika nem rettent vissza, azoknak érdemes esélyt adni ennek az egyedi, bár kicsit kiforratlan diabloklónnak.

Greg5

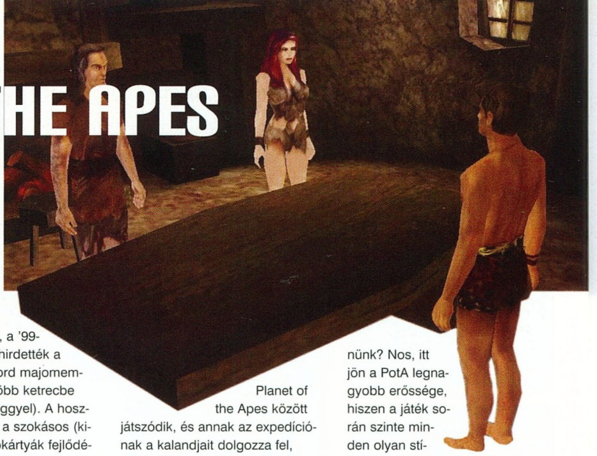
ARÉNA
Throne of Darkness
Diablo 2
Darkstone

KAPCSOLÓDÓ LINKEK
www.planetrpg.com

GRAFIKA	16/25
ZENE/HANG	7/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	9/15
ÖSSZHATÁS	3/5

P233, 64MB RAM, 500 MB HDD

68



PLANET OF THE APES

StartBox

Fejlesztő: Visiware
Kiadó: Ubi Soft / Fox Interactive
Web: www.visiware.com

A sci-fi az a műfaj, amelyikben a szokásosnál is nehezebb igazán eredetit, értékest alkotni, és a szokásosnál is sokkal könnyebb ócska gagyit gyártani. A sci-fiben borzasztó erős a poros sablonok és unalomig ismert klisék csábítása, és roppant nehéz logikus, hihető, mégis újszerű, fantasztikus világot, sztorit építeni, és ebbe igazi mondanivalót csomagolni. Nos, a Majmok bolygójának ez már két alkalommal – könyv és film alakban – sikerült, néhányszor pedig nagyon nem (a tévésorozat, az eredeti '68-as filmet követő folytatások). Ezúttal új műfajban, a játékok területén próbálkozik a régi sztorival egy aránylag ismeretlen francia csapat. Nem mondhatni, hogy kevés idejük lett volna a fejlesztésre, hiszen már két és fél éve, a '99-es E3-on bőszen hirdették a játékot (néhány zord majomemberrel és sokkal több ketrecbe zárt alig-ruhás hölggyel). A hosszú fejlesztés oka a szokásos (kiadóváltás, a videokártyák fejlődése miatt az engine többszöri újraírása és a grafika átrajzolása), de a késés végül is a játék szerencséjére vált, hiszen így evezgethetett kicsit az új Majmok bolygója-film marketingjének oldalvizein, ami valószínűleg komoly többletet hoz majd az eladott példányszámban.

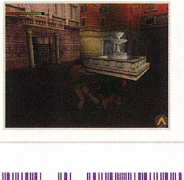
A sztori valahol az első két film, a „klasszikus" Majmok bolygója, és a '72-es Beneath the Planet of the Apes között játszódik, és annak az expedíciónak a kalandjait dolgozza fel, amelyiket az időhurokban eltűnt, majd a jövőbeni Földre keveredett űrhajós felkutatására küldtek. A mentőcsapat annak rendje és módja szerint szintén előreugrik pár évszázadot az időben, majd leszáll egy bolygón, ahol csimpánzok és gorillák civilizációja uralkodik a rabszolgaságban tartott emberi faj felett. Ez a Majmok Bolygója, a mi Földünk az önpusztító emberiség bukása, a nukleáris világháború után. Az expedíció tagjainak száma már az intro mozi alatt radikális csökkenésbe kezd, sőt, a hosszú, de hatásos üldözési jelenet után az egy szem túlélőt (ő Ulysses, akit irányítunk majd) is egy kevéssé komfortos börtöncellában látjuk viszont a játék kezdetén. Célunk természetesen nem lehet más, mint a szökés, majd lázadás szítása a rabszolgák között, s végül a társadalmi rend visszaállítása abba a formába, ahogyan az Darwin elmélete szerint elrendeltetett. Mindezt 15 hatalmas szinten keresztüli akciózás során tehetjük meg, amelyek még külön kb. 70 alpályára bomlanak. És hogy mit is kell tennünk? Nos, itt jön a PotA legnagyobb erőssége, hiszen a játék során szinte minden olyan stíluselembe bele fogunk kapni, ami 3rd person shooterben-kalandjátékban valaha előfordult. Először is ott van a Thief- vagy Metal Gear Solid-féle lopakodós-sunnyogós üzemmód, amelyiket főleg a játék elején kell alkalmaznunk, amíg nincs értelmes fegyverünk, de később is, ha nem akarunk komolyabb balhét majomékkal. Aztán előfordul a Resident Evilből vagy más survival horrorokból ismerős „daráló", amikor csak megyünk, és irtjuk az ellent (mondjuk a harcrendszer pöttyet túl egyszerűre sikeredett: van akció-gomb, meg védekezhetünk, ha hátrálunk, és ennyi). Szerencsénk lesz még a Tomb Raiderekben többször megtapasztalt kötél/fal/létra/platformmászós/ugrálós részekhez, kalandelemként tárgygyűjtögetés, és használat, valamint beszélgetések szerepelnek, és ha nem is tonnaszámra, de mennyiségben kapunk logikai feladványokat is. Ez a turmix aztán kellően változatos és hosszú játékká áll össze, de ez sajnos nem mindig jelent kellően élvezeteset is... Mivel a PotA egy legalább ötször-hatszor megénekelt történet újabb variációját tárja elénk, a játékmenetben és a történetben igazán meglepő, vagy legalább érdekfeszítő fordulatokat nem nagyon képes produkálni. Játék közben folyamatos déjá vu érzés kínozza az egyszeri embert, amikor rájön, hogy a fejlesztők minden egyes sztorielemet, kis hangulatfoszlányt valamelyik filmből kölcsönözték. Persze lehet, hogy muszáj volt nekik a licenc miatt, de ez akkor sem tett jót a játéknak.

A majomparádé 3D-ben, külső, követő kameraállásból tárul a szemünk elé. A nézőpont aránylag közel van hősünkhöz, és nincs lehetőségünk azt a karakterünktől

1996

Tomb Raider

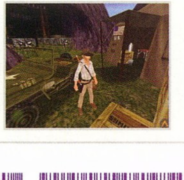
Van ez a Lara nevű lányka, aki újabban Angelina Jolie-ra hasonlít, és kényszeresen raiderkedik az útjába akadó tombokban. Nem is tudom, hogy került ide, biztos nyomdahiba.



1999

Indy and the Infernal Machine

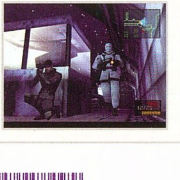
Kétségbeejtően közepes játék-átirat minden idők legjobb kalandfilmje(i) alapján. Valahol itt kezdődhetett a LucasArts mélyrepülése... A PotA filmátiratnak és játéknak is jobb, Harrison Ford ide vagy oda.

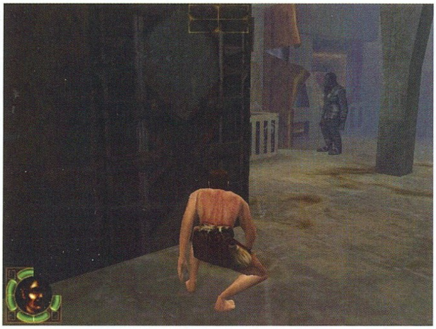


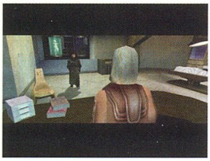
2000

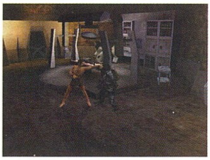
Metal Gear Solid

A Playstationről importált szuperügynök-sztoriban ugyan egy árva majom sem szerepel, a játékmenetének sokrétűsége azonban etalont jelent minden további 3rd person akció, így a PotA számára is.









függetlenül mozgatni vagy forgatni. Ez garantálja azt, hogy a kamera soha nem mászik bele tereptárgyakba, viszont egy csomó más kényelmetlenséget okozott volna, amit a programozók úgy hárítottak el, hogy ha hősünk teste túl sokat takar a kilátásból, egyszerűen áttetszővé teszik szegény Ulyssest. Ez játéktechnikailag közel tökéletes megoldás, de igen furán néz ki, és a hangulatot sem emeli. Van aztán még first person nézet, ami szintén hasznos és jópofa, de csak nézelődésre szolgál, akciózni vagy mozogni nem lehet közben. A grafika egyébként nem rossz, csak kicsit szegényes, a textúrák nem túl kidolgozottak, kevés a tereptárgy, a színvilág (szürke és barna orrba-szájba) pedig olyan unalmas és álmosító, hogy simán forradalmasíthatná az inszomnia alternatív gyógymódjainak kutatását. Cserébe a játék hardverigénye messze nem horrorisztikus, a program háromnégy generációval ezelőtti vasakon is szépen szalad. A bőven adagolt engine movie-k korrekten megcsinálták, jól beállították, de – csak hogy ebbe is belerondítson valami – a szinkron kb. olyan, mint a boldog békeidőkben volt, amikor jobb híján maguk a fejlesztők mondták fel a szövegeket.

Az irányítás roppant egyszerű, ami dicséretes, mert könnyű beletanulni, viszont kissé idegesítő, hogy az egeret egyáltalán nem engedik használni, illetve hogy egy szál akció-gombunk van mindenféle interakcióra. Talán a könnyebb konzolos portolás miatt lett ilyen, de akkor sem szép dolog. Szintén konzolos eredetre utal az, hogy a pályák közben nincs lehetőségünk menteni, csak két szint között. Talán nem kell ecsetelnem, milyen kellemes dolog is az, amikor többórányi felfedezés és kaland után muszáj a pályát újra végigdarálni az elejéről, csak mert elrontottunk egy fejtörőt, vagy orrba vert egy csimpánz. A pályák nagyok, de nagyon üresek, hébehóba találkozunk csak ellenséges majmokkal vagy baráti emberekkel. Ellenségekből aránylag sokféle van, minden majom-alfaj másképp viselkedik, más stílusban és eszközökkel küzd, nyilván különbözőképp kell nekünk is hozzáállnunk egy böszme nagy, de fegyvertelen gorillával, mint egy karatézó mandrill-nindzsával, vagy egy állig felfegyverzett páviánnal való konfrontációhoz.

A Planet of the Apes újabb iskolapéldája annak, hogyan kell egy ígéretes játékot buta hibákkal elrontani. A kissé pórias hangulat ellenére nagyon jól átjön a Majmok bolygója-hangulat, de nem tudtak elszakadni a filmektől annyira, hogy a játék valami eredetiséget is fel tudjon mutatni. A játékmenet dicséretre méltóan sokféle elemből épül fel, de ezeket mégis sikerült lineárisan összefűzni, és úgy szétszórni a pályákon (és megspékelni a mentés hiánya miatti kényszerű újrajátszásokkal), hogy a játékos előbb-utóbb vagy megunja az életét is, vagy kitépi a haját, vagy mind a kettő. Jó hír, hogy a játék viszonylag olcsó (28 USD, a magyar árról a cikk írásának pillanatában nincs információnk), de vajon ki az, aki nem áldoz ehelyett inkább másfélszer ennyit például egy Max Payne-re, amely hasonló stílusú (3rd person akció), de sokkal-sokkal jobb...?

Hancu

ARÉNA

- Planet of The Apes
- Indyana Jones and the Infernal
- Tomb Raider 2

MAJOMPARÁDÉ

Mitől is olyan zseniális a(z eredeti) Majmok bolygója? Hát kérem, ez a Pierre Boulle nevű francia bácsi (egyébként ő írta a Híd a Kwai folyón című film alapjául szolgáló regényt is) olyan világot alkotott, amelyik fantasztikus és merész ötleten alapszik, logikus, nem keveredik ellentmondásokba saját törvényeivel, és emellett komoly társadalomkritika, éles szatíra, utalásokkal a XX. századi történelemre, óriási csattanóval a végén. Az első film tökéletesen hozta ugyanezt a vásznon: a jelenet, amikor Charles Heston meglátja a ledőlt Szabadság-szobor maradványait, és rádöbben, hová is került, a filmtörténet nagy pillanatai közé tartozik. Aztán jött a nagy hollywoodi úthenger, és úgy maga alá gyűrte a zseniális történetet, hogy még. Hét év alatt készült öt folytatás, aztán később még három TV-sorozat, amivel olyan kommersszé tették az egész sztorit, mint egy különlegesen gyenge mosópor-reklám...

Nemrég aztán a Fox vezetői kitalálták, hogy felmelegítik a majmos témát. A sikerrecept ezer százalékos volt: főszereplőnek egy trendi szépfiú (Mark Wahlberg), hogy a hagyományosan nem sci-fi rajongó női közönség is bejöjjön, mellé egy dekoratív szőkeség (Estella Warren, volt szinkronúszó – ez azért fontos, mert ebben a sportban a tüdőméret (!) igen sokat számít), pár igen jó színész (Helena Bonham Carter, Tim Roth) egy jó rendező (Tim Burton), na meg egy nagy rakás pénz, hogy Tim ki is tudja élni a fantáziáját. Valami mégis elveszett... a csodás díszletek között lapos és logikátlan történet fuldoklik, gyengécske dialógusokkal, kínlódó színészekkel, kiszámítható fordulatokkal. A nagy dérrel-dúrral beharangozott remake persze hozta a formát: tuti maszkmesteri Oscar (szerintem ezek még a Sasát is képesek lennének emberi formájúra sminkelni), az minden idők második legnagyobb hétvégi jegybevétele, nyár végére százmilliós tiszta nyereség, elégedett forgalmazó, elégedett mozitulajok - csak a nézők fanyalogtak a moziból kifelé jövet egy kicsit, de hát ez ma már a legkevesebb...

GRAFIKA	17/25
ZENE/HANG	9/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	11/15
ÖSSZHATÁS	4/5

73

P400, 64MB RAM, 600 MB HDD, D3D

SUB COMMAND

StartBox

Fejlesztő: Electronic Arts
Kiadó: Sonalysts
Web: subcommand.ea.com

Valamikor a „tengeralattjáró szimulátor-történeti" középkor vége felé, úgy 1997 táján a Sonalysts társulat hajszál híján képesnek vélte magát arra, hogy megalkossa az első igazán valósághű nukleáris tengeralattjáró-szimulátort így okozva örömet azoknak a kalandvágyóknak, akik ebben a kevésbé véres műfajban szeretnék egyetlen gombnyomással tengerész családapák, férjek, fiak és bátyusok százaitól megfosztani azok életéért reszkető családjait. Nos, kopasz ember esetében azért egy hajszál már sokat javíthat az összképen, felkérték hát az Electronic Artsot, hogy a hiányzó három dologgal (ami a háborúhoz is kell, ugye) támogassa meg nemes céljaikat. Ebből az együttműködésből született a Jane's 688(I) Hunter/Killer, amely napjaink talán egyik legismertebb, Los Angeles osztályú acélcápáját mutatta be a nagyközönségnek. Tény (már amennyire ez az átlagos középosztálybeli értelmiségi szemszögéből megítélhető), hogy a nemes szándék némely aspektusában valóban élményszámba menően életszagú programot szült! A víz alatti fülelés technikájának elsajátítása tulajdonképpen intenzív szonártanfolyamnak (gy. k.: hanglokátor, víz alatti helyzet-, illetve célpont-azonosításra hivatott eszköz) is bátran elmehetett volna, ezzel párhuzamosan sajnos a játék élvezeti értéke viszont valamelyest csökkenni látszott. A tökéletes és aprólékos technikai részletességgel ábrázolt 688(I) élményét lerontották az alig egymásba kapcsolódó küldetésekből összedobott hadjárat és a teljesen statikus felépítésű (azaz akárhányszori újrajátszásra is hajszálra ugyanúgy zajló) missziók, a töviskoronát pedig felhelyezte minderre a szinte „shoot'em up"-jellegű Multiplayer mód, melynek során a 688-asok Unreal Tournamentje zajlott.

Az égieknek hála, a visszajelzések azért annyira rosszul nem alakultak, hogy a szerző-kiadó páros bedobja a törülközőt. A változtatás szükségességét azonban nem hagyhatták figyelmen kívül, amikor tervezőasztalra fektették a most szeptemberben megjelent Sub Command című játékukat. Az erős alapokat, mint a véresen komolyra modellezett szonárt, a jól használható kezelőfelületet és a szemléletesebb és élvezetesebb tájékoztatást szolgáló (ámde könnyed csítelésre csábító) 3D-s képernyőt nem ejtették a kukába, mindent, ami jó volt, megtartottak, ami viszont keserű szavakat csalhatott a botcsinálta kapitányok szájára, igyekeztek kijavítani.

A jól ismert Jane's „családi név" lemaradt ugyan, de az Electronic Arts/Sonalysts párosra jellemző igényes menürendszer, zene és intro videó nem. A kipróbálható tengeralattjárók száma a kor igényeihez igazodva „drasztikusan" megnőtt. Immár három a kislány: maradt a jó öreg 688(I), bejött a képbe a képességeiről harci körülmények közt még soha tanúságot nem tett amerikai SeaWolf, valamint a Los Angeles osztály nagy vörös riválisa, a félelmetes Akula is. Megfelel, úgymond, a követelményeknek a három klasszikus játékmód, úgymint: Single Player, Multiplayer és Campaign megléte is.

SINGLE PLAYER

A játék általam legjobban szeretett új tulajdonsága, a változatosság itt mutatkozik meg először. Számos különálló küldetésben bizonyíthatjuk magunknak és csodálóinknak rátermettségünket. Ezek között találhatunk vízfelszíni célpontok leküzdéséről, vagy épp biztonságos célba kíséréséről szóló parancsokat éppúgy, mint szárazföldi célok elleni, kommandósok partra szállítására vonatkozó, vagy éppen a sarkvidéki jégtakaró alatti manőverezéssel járó mentési utasításokat is. A fagyos hangulatú missziók igazi kihívást jelentenek, bármikor felbukkanhatnak térképeken nem jelölt, frissen alakult felszín alatti jégtömörülések, -hegyek és –szakadékok, és ezek között lavírozva bizony nem egyszerű arra is figyelni, hogy a ránk vadászó ellenséges vadász/gyilkos mikor nyitja ki a hátunk mögé settenkedve torpedóvető csövének zárófedelét… Nemcsak a sokrétűség teszi élvezhetőbbé a küldetéseket, hanem az újrajátszásukkor tapasztalható állandó változásuk is. Végre nem tudhatjuk pontosan, hogy legközelebb ugyanaz a fránya Kilo a szoros melyik oldalán is igyekszik majd átsettenkedni mellettünk, és hogy a felszínen az a szaporán kavaró nyolclapátú csavar megint egy halászhajót, vagy most esetleg egy vízibombákkal klasszul telepakolt Kashin osztályú rakétarombolót rejt-e? Minden esetben a designer által előre megadott hajótípus-, és felbukkanási koordinátahalmazból válogatva indulnak a Sonalysts által „Dynamic Groups"-nak keresztelt eljárással részben véletlenszerűvé generált küldetések, így, ha a

1983

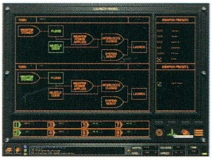
GATO

Nagyon egyszerű CGA grafika, ötfajta ellenséges hajó versus GATO tengeralattjáró. A küldetések Morse-kódban írva érkeztek, ezt megfejtve az ellenfél hamis információkkal is etethetett minket! Alapvető cél: adott lőszermennyiséggel minél több hajó megsemmisítése, mielőtt visszatérünk a raktárba utántölteni a készleteket. Ez volt minden számítógépes tengeralattjáró-szimulátorok ősatyja.

1988

688 ATTACK SUB

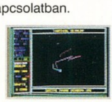
A Sub Command nagymamája tulajdonképpen. Hős 688-asunk a félelmetes, gyors és titánvázának köszönhetően hihetetlen merülési képességekkel megáldott szovjet Alfa ellen. EGA/VGA grafika, egérvezérelt parancsbevitel, vezetékes torpedók, elkülönülő vezérlőképernyők, és a legfontosabb: az első multiplayer játékmód, mely valaha tengeralattjáró-szimulátorra íródott!

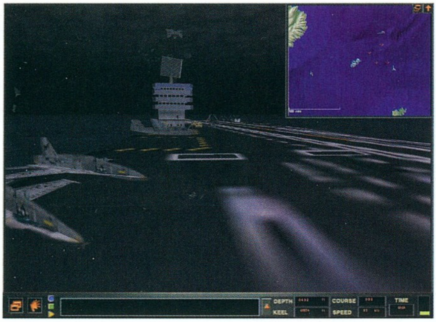


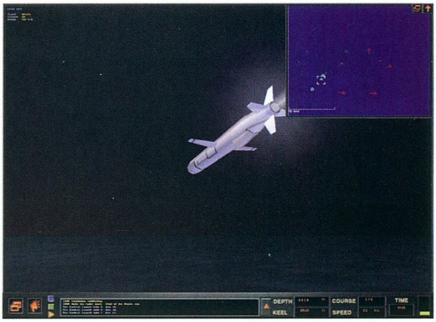
1993

RED STORM RISING

A kedvencem! A harmadik világháború tengeri ütközeteit vívhattuk meg Campaign módban, amely rengeteg küldetést tartalmazott, melyek teljesen véletlenszerűen generálódtak. Kizárólag billentyűzetről is vezérelhető volt, a bonyolult kombinációk miatt akár kettesben is lehetett irányítani egymás mellett ülve az eseményeket. Soha semmilyen bug nem merült fel vele kapcsolatban.







Végtelen Lehetőségek Oscarját nem is ítélhetjük ide egyből, a „Déjá vu" érzés nagyon sokáig kerülhet minket.

CAMPAIGN

Összesen egy nyomorult hadjárat került a játékba, melyben a hidegháborús hangulat felmelegedése során támadó konfliktussorozaton kell úrrá lennünk. A tengeralattjáró kiválasztásától függően tehát a küldetések maguk nem, csak a bennük betöltött szerepünk változik. Ha például a SeaWolffal meg kell védenünk egy konvojt, ugyanabban a szakaszban az orosz oldalon állva biztos, hogy e konvoj minél több hajójának elsüllyesztése kerül napiparancsunkba. A Campaign mód küldetései is tartalmaznak véletlenszerűen bekövetkező eseményeket. Az egyszer pokolra küldött hajók többé nem bukkannak fel, és a körükben véghezvitt pusztítás kihatással van a későbbiekben ellenünk felsorakoztatott flotta csatársorára is. Ez talán arra sarkallhat mindenkit, hogy nyakló nélkül kiirtsa a környékén fellelhető öszszes mozgó célpontot, de érdemes elgondolkodni, mi lesz a kellemesebb ellenfél holnap: a most inkább megkímélt két ártatlanul andalgó romboló, vagy a nagy pusztítás hatására a körzetbe rendelt anyahajó-kötelék a maga első osztályú víz alatti felderítő és csapásmérő rendszerével?

MULTIPLAYER

Ellenfeleink itt természetesen nem csupán a program által nemzett AI parancsnokai lehetnek, hanem egymás ellen, vagy akár vállt vállnak vetve is küzdhetnek a kijelölt célok elérése érdekében. Ilyen célokat mi magunk is kitűzhetünk, lévén a CD-k a Sub Commanddal együtt remek pályaszerkesztőt is rejtenek. Szép, színes a választható célpontok palettája is: a United States Naval Institute teljes adatbázisa rendelkezésünkre áll választékképpen. Fontos még, hogy a Jane's 688(I) Hunter/Killerből és a Jane's Fleet Commandból is ismert „átkos" 3D-s képernyő immár opcionálissá szelídült. A Multiplayerben vitézkedő csapattagoktól a host egy csapásra megvonhatja használatának lehetőséget így megelőzve azt, hogy segítségével a kilőtt torpedóit vagy rakétáit nyomon követve bárki vizuális infókhoz jutva pontosíthassa lőelemképzőinek a munkáját.

A VEZÉRLÉSRŐL

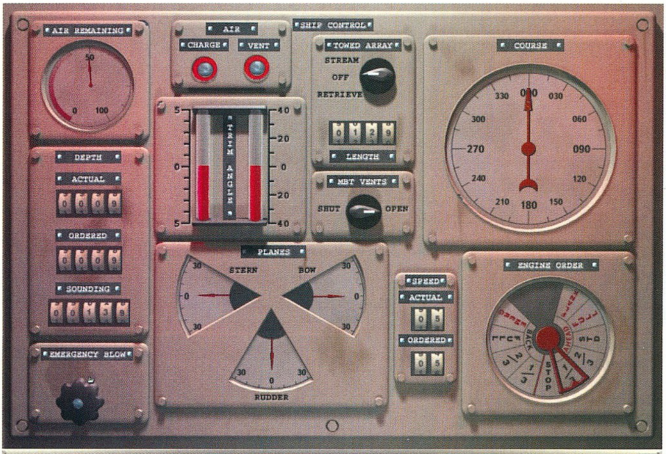
A harcállások szebben kivitelezettek, jobban áttekinthetők és használhatók lettek, a különböző kapcsolók egerekhez való viszonya pedig sokkal barátibbra változott. Hajóhíd, szonár, radar, rádió, TMA (Target Motion Analysis, azaz lőelemképző), tűzvezérlő helyiség, navigációs térkép és periszkóp – ez a nyolc fő vezérlőpult segít majd harcunkban. Az aprólékos gondosság a jól konstruált képernyőik kidolgozásán is látszik. A három fő hajótípus műszerfala különböző, és amennyire lehet, hűen követi is a valóságot. Na jó, az Akula cirill betűs feliratait angolra renderelték ugyan, de a mértékegységek váltását Uncle Samnek bizony nem árt átnéznie, ha sarlókalapácsot ragad, mert a metrikus rendszert kell majd használnia! Az integrált amerikai hanglokátorrendszer valósághűségére jellemző, hogy egyes katonai források azt is megkérdőjelezték, hogy vajon az illetékes hatóságok hogy engedélyezhették ezeknek az egyébként titkosan kezelt információknak az ily részletes világgá kürtölését...

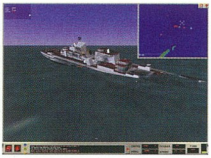
Nem kevésbé szimpatikus megoldás, hogy munkánkat segítendő mindenhol (ezzel együtt akárhol) bevethetjük láthatatlan legénységünk hozzáértő tagjait, akik inkább lelkesen, mintsem tökéletesen, de legalább tevőlegesen igyekeznek segíteni minket

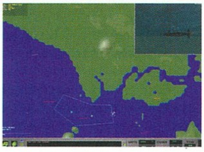
vadászkörútjainkon. Unalmas a lőelemképző (TMA - célpontok mozgásadatait analizáló) szakkört vezetni? Hagyjuk bátran a legényekre, és foglalkozzunk személyesen inkább a szonárral, amely a legfontosabb érzékszervünk lészen mélyen a víz alatt: rezdüléseiből kikövetkeztethetjük, milyen típusú célpontok találhatók a közelben. Saját kezünkben tartva harcrendszerünk szívét legalább megbizonyosodhatunk arról, hogy nem a testvérhajónkat durrantjuk farba a keresett Foxtrot helyett valamelyik botfülű hajósinas vad tippjeinek köszönhetően!

KÉP-HANG

A program külcsínye a tetszetős jelzőt inkább megérdemli, mint a tökéleteset, de a célközönséget érzésem szerint ez nem fogja elriasztani, nem fanatikus tengeralattjárósok pedig sajnos kétlem, hogy sokáig lekötve éreznék magukat egyébként is e program által! A több mint kétszáz oldalas kézikönyv elolvasásakor töményen tengeralattjáró-technológiák és eljárások zúdulnak ránk, melyek elsajátítása nélkülözhetetlen bizony a sikeres harci tevékenység végzéséhez, sőt néha az egyszerű túléléshez is! A fő képernyőn a 2D-s taktikai térkép látható, melyen







csak azok az egységek láthatók egyezményes jelekkel kódolva, amelyekről valamely módon már tudomást szereztünk. Sajnos ezek ritkán mutatnak valós információkat, hisz a kis ikonok bizony ott helyezkednek el, ahol az adott egység a radar, szonár és vizuális információk alapján kiizzadt sejtésünk szerint lehet, nem pedig a valódi helyükön... hát nem könnyű az egyszeri Nemo kapitány élete. Innen egyébként a legtöbb funkció menükön keresztül elérhető, ha úri kedvünk épp úgy hozná, hogy valami miatt nincs kedvünk elhagyni a parancsnoki hidat. A szintén itt található 3D-s harctéri virtuális képernyőn a már említett játékokhoz képest a megjelenítés szerintem semmit nem változott. Tartják hát stabilan a többéves színvonalat, de így legalább nem kell GeForce 2 vagy 3 videokártyába fektetnünk konvertibilis forinthegyeinket a Sub Command miatt, egyelőre egy TNT2 is megteszi. A hangokon semmi kivetnivaló nincs, minden a helyén van, a háttérben a hajtómű megnyugtató hangján brummog, élesen szisszen tüzeléskor a távozó sűrített levegő, a legénység mindent lelkesen jelent, talán az aktiválódó torpedók szonárjának távolságtól függetlenül egyformán hangos pingje az egyetlen, ami nekem eddig fület szúrt. Ha pedig valaki a verbális kommunikációt részesíti előnyben, a mellékelt hangfelismerő szoftver installálása után ily módon is kiadhatja utasításait klikkelgetés helyett.

A KÖRÜLMÉNYEK

Ami ismét szerencsés változáson ment át, az a színtér, melyen áldásos tevékenységünket folytatjuk. A Jane's 688(I)-ben drogbárók és terroristák megfékezésére vethettük be nukleáris ladikunkat, ahelyett, hogy inkább egy jófajta géppuskát és egy zászlóalj zöldsapkást kaptunk volna e célra. A Sub Command révén végre otthonosabbnak tűnő tevékenységi körben kerülnek vasaink bevetésre. Persze az oroszok a rosszfiúk (vagy a jók, ha épp az Akulákat lovagoljuk) megint, de borsot törhetünk majd más tengeri nagyhatalmak, pl. Kína orra alá is. A fegyverzet sem csorbítja nagyon valóságérzetünket. A tengeralattjárók mind fel vannak szerelve hagyományos torpedóválasztékukkal, ezen kívül az amerikai oldalon Tomahawk és Harpoon rakétákat, az orosz fegyvermesterek bőrébe bújva pedig az SS-NX-27 rakéta összes, azaz tenger alatti, feletti és földi célpontok ellen bevethető variánsait pakolhatjuk a lőszerraktárakba indulás előtt. Ez alapvetően hihető, bár az USA nem alkalmazza már ebben a fegyvernemben a Harpoonokat, a Nagy Medve pedig bár gyártja és exportálja a fent nevezett rakétákat, egyelőre nem volt egyetlen bizonyítható bevetésük sem saját flottájuk történetében. Az Akulákról kilőhetjük még többek között a VA-111 Shkval rakétatorpedókat is, melyek a maguk kétszáz csomós sebességével villámgyorsan célba érhetnek ugyan, de észrevétlenül nem: süketnek kell lenni ahhoz, hogy már vízbeéréskor ne halljuk meg őket többmérföldnyi távolságról! Ekkor pedig hamar vaddá válhat az orosz vadász, ha a célpont, vagy a zajra környéken hirtelen felriadó valamely egyéb ellenséges hadihajó is torpedókat enged vízbe válaszlépésként a VA-111 nyomvonalát visszafelé követve! A brutális orosz tűzerőt ellensúlyozandó a SeaWolf zajtalanul, szellemként suhan, a passzív szonáron szinte csak akkor tűnik fel, ha már szinte a hátsónkat szaglássza. A fegyverarzenálhoz tartoznak még az aknák, a különleges alakulatok egységei, a távvezérelt mini-tengeralattjárók, amelyek passzív és aktív szonárjaikkal kihelyezett füleinkként működhetnek, valamint az aktív és passzív csalik, amelyek a felénk száguldó torpedók érzékelőit hivatottak megtéveszteni.

Ami nem tetszett

Pont az utoljára említett csalikkal gyűlt meg a bajom először is: még soha nem sikerült egyetlen torpedót sem eltérítenem velük, bármilyen mennyiségben és összetételben hajigáltam is őket szanaszét! Gondot jelent még a torpedó- és rakétakivetéshez használt sűrített levegő pótlása. A valóságban a nukleáris tengeralattjárók megtermelik az ehhez szükséges gázmennyiséget, a Sub Commandban viszont a felszínre kell emelkednünk ehhez! Ez nagyon kínos néha! Gondot jelentett még számomra, hogy a kívánt mélység és irány megadása csak az egérrel lehetséges, holott a helyzettől függően billentyűzetről néha talán alkalmasabb lenne megtenni ugyanezt.

Végül el kell kedvtelenítsem azokat, akik mondandómon átfutva valami lőporszagú, pattogós, torpedóhajigálós action-thrillerre számítanak a SeaWolf vagy az Akula volánjához ülve; a Sub Command során inkább jellemző, hogy két órás lopakodás után mintegy húsz másodperc alatt el is dől, hogy melyik fél hallgathatja a nagy nyomás alatt összeroppanva süllyedő acélmonstrumok hangját hosszan és biztos távolból, és melyik röviden és fájdalmasan közelről! Ha mindezek nem riasztanak el, remek szimulátorral leszünk gazdagabbak a Sub Command megvásárlásakor, a Jane's 688(I) szerelmeseinek pedig egyenesen kötelező darab!

Ata

ARÉNA

- Sub Command
- Silent Hill
- Red Storm Rising

GRAFIKA	18/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5

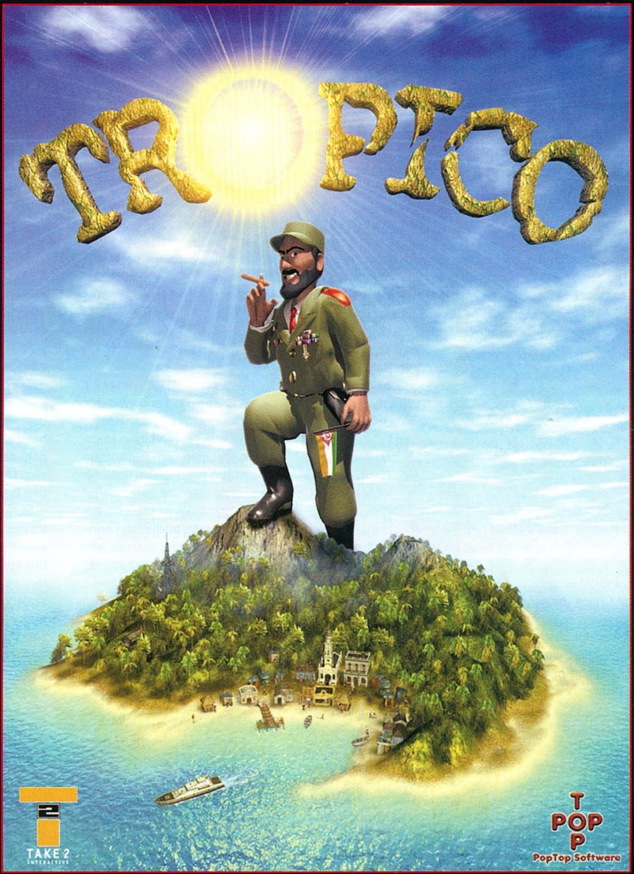
P400, 64MB RAM, 600 MB HDD, D3D

81

Karácsonyi játékőrület!

H&H '92

Teljesen magyar nyelvű játékprogram a H&H '92 Kft-től!



Egy elmaradott kis Karib-tengeri sziget – Tropico – újonnan megválasztott diktátoraként neked kell gondoskodnod néped jólétéről és megelégedettségéről. Építs farmokat, hogy legyen mit enniük, bérházakat, hogy legyen hol aludniuk, kocsmákat, hogy megfelelő legyen a véralkohol szintjük, és templomokat, hogy megmentsd a lelküket. Lépj a szocializmus rögös útjára: építs gyárakat, bányákat, fatelepeket és mintagazdaságokat, vagy csalogass gazdag jenki turistákat a szigetre, és szedd el az utolsó dollárjukat is.

A Tropico egy nagyszerű városépítő-gazdasági szimulációs program, a SimCity 3000 ™ és a Railroad Tycoon 2 ™ keveréke, nyakon öntve egy jó adag latin-amerikai politikai intrikával. Az eredmény egy könnyen kezelhető, ám annál nagyobb kihívást jelentő stratégiai-városépítő játék, mely hosszú-hosszú időre odaszegezi a játékost a képernyő elé.

Az első diktátorszimulátor, teljesen magyar nyelven!

Narrátor: Ganxsta "Döglégy" Zolee

Speciális karácsonyi akciónk:

7.990,-

Új!

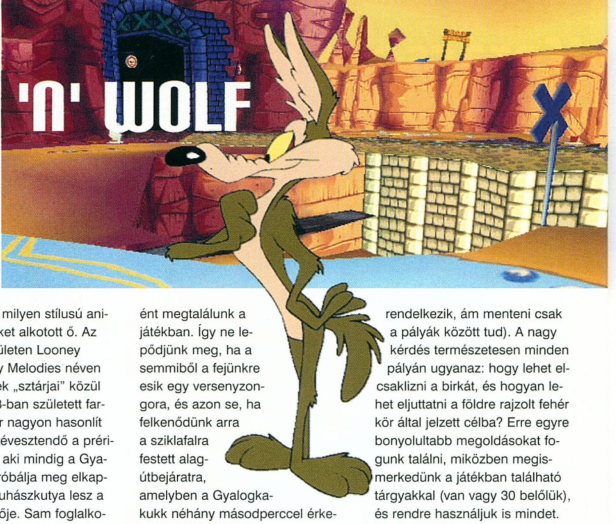
MAGYAR NYELVŰ SETTLERS IV

További teljesen magyar nyelvű kalandjáték: SCHIZM - Rejtélyes utazás

A játékokat keresd a szakboltokban és a nagyáruházakban

A programok kizárólagos forgalmazója: H & H '92 Kft. 1149 Bp. Kövér Lajos u. 52.

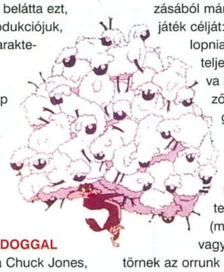
SHEEP, DOG 'N' WOLF



StartBox

Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: Infogrames/Black Sheep
Web: www.infogrames.com

Két éve még mindenki nagyot nézett, amikor a LucasArts újított a Grim Fandangóval, és egy játékban alkalmazta a rajzfilm-designt és a 3D-környezetet. E két össze nem illő játékelem egymásra találását azóta számtalan programban megszokhattuk (Escape from the Monkey Island, The Sting), és szép lassan elvárás lett, hogy a rajzfilm-játékok 3D-sek legyenek. Az Infogrames Black Sheep fejlesztőcsoportja is belátta ezt, mert legújabb produkciójuk, a Chuck Jones karaktereit felvonultató Sheep, Dog and Wolf (avagy Sheep Raider, ugyanis ilyen néven is forgalmazzák) 3D-kártya nélkül meg sem moccan.



SHEEPPAL, DOGGAL

Hogy kicsoda Chuck Jones, arról a szövegdobozban olvashatok, de ha annyit mondok, hogy Tapsi Hapsi, Kengyelfutó Gyalogkakukk, Csőrike, esetleg Speedy Gonzales, akkor bizonyára máris tudjátok, hogy milyen stílusú animált karaktereket alkotott ő. Az angol nyelvterületen Looney Tunes és Merry Melodies néven ismert rajzfilmek „sztárjai" közül ezúttal az 1953-ban született farkas, Ralph (bár nagyon hasonlít rá, nem összetévesztendő a prérifarkas Wile-lal, aki mindig a Gyalogkakukkot próbálja meg elkapni) és Sam, a juhászkutya lesz a játék főszereplője. Sam foglalkozásából már sejteni lehet a játék célját: Ralph-nak el kell lopnia birkánként egy teljes nyáját, kijátszva a bárányokat őrző kutya éberségét. Sam és Ralph mellett a többi LT-figura is feltűnik a programban, és segítenek bennünket (mint Porky malac), vagy éppen borsot törnek az orrunk alá (mint a mezőn legelésző bika). Mindezt az eredeti rajzfilmekből ismert „robbantgatós" humor sűrű adagolása teszi utánozhatatlanul hangulatossá, minden klasszikus poént megtalálunk a játékban. Így ne lepődjünk meg, ha a semmiből a fejünkre esik egy versenyzongora, és azon se, ha felkenődünk arra a sziklafalra festett alagútbejáratra, amelyben a Gyalogkakukk néhány másodperccel érkezésünk előtt tűnt el…

EGYSZERŰEN BONYOLULT

A Sheep, Dog and Wolf műfajának meghatározásakor nagy bajban vagyok, mert ilyen stílusturmixszal még nem találkoztam. Leginkább talán logikai játék némi Incredible Machine-beütéssel, viszont ügyességi és platform-elemek is jócskán találhatók benne. Ha nagyon szemét akarnék lenni, azt mondanám, hogy az egész olyan, mint egy gondolkodtató konzol-játék… Már a korai pályák is rengeteg fejtörőt tartalmaznak – már csak azért is, mert balul sikerült lopási kísérleteink végén Sam ad egy tockost a buksinkra (szerencsére Ralph végtelen élettel rendelkezik, ám menteni csak a pályák között tud). A nagy kérdés természetesen minden pályán ugyanaz: hogy lehet elcsaklizni a birkát, és hogyan lehet eljuttatni a földre rajzolt fehér kör által jelzett célba? Erre egyre bonyolultabb megoldásokat fogunk találni, miközben megismerkedünk a játékban található tárgyakkal (van vagy 30 belőlük), és rendre használjuk is mindet. Természetesen a tárgyakat a LT-filmekből ismert titokzatos ACME gyár készítette, és a rajzfilmekben látott eszközökre ismerhetünk rá bennük: akad kutyaaltató furulya, hátra szerelhető rakéta, birkabúgató por és sok hasonló idétlenség. Mivel néhányat többféleképpen is lehet alkalmazni, egy idő után rengeteg kombinációs lehetőséget kapunk, és ez adja a játék sava-borsát – egyik-másik pályához éppen ezért több megoldás is tartozik. Példának okáért, a gumiszalaggal felsőbb platformokról bungee jumpingolhatunk le alsóbb szintekre, de két fa közé kifeszítve csúzliként is használhatjuk, s átlőhetünk vele egy birkát (vagy akár magunkat) egy szakadék túloldalára. A feladatot tovább bonyolítja, hogy egyes kapcsolóknál gyakran a bárányt is tárgyként kell használni, így gyakran egy-egy pálya megoldása csak elkezdődik a birkalopással. Hogy még nehezebb legyen a dolgunk, Ralph különleges mozgásai is szükségesek a feladat teljesítéséhez: a szokásos ugráson, futáson és úszáson kívül a lopakodás, a rejtőzködés és az álcázás szerepelnek farkasunk repertoárján. A tereptárgyakkal (például a szokásos gördülő sziklákkal és pallókkal) megfejelve mindez együtt elképesztően változatossá teszi a játékot: a pályák elején rengeteg elindulási lehetőség áll előttünk, és hirtelen azt sem tudjuk, hogyan fogjunk hozzá az akcióhoz (szerencsére egy hevenyészett térkép úgy-ahogy segít eligazodni). Gyakran vért izzadunk, amire a birkát a célba juttatjuk, de amikor küldetésünk végére érünk, csak csóváljuk a fejünket, hogy tulajdonképpen milyen egyszerű volt

1987/1991

ROAD RUNNER

A C-64-es korszak Looney Tunes-sztárja Gyalogkakukk, azaz Road Runner volt, aki két hasonló című játékra is ihlette a fejlesztőcégeket. Először a US Gold rukkolt elő 1987-ben a maga verziójával, majd 1991-ben a Pal Developments. Bár ez utóbbi grafikája klasszisokkal szebb volt, a korábbi Road Runnerrel sokkal nagyobb élmény volt játszani, mivel pörgősebb játékmenete jobban visszaadta a rajzfilmek feelingjét.

1999

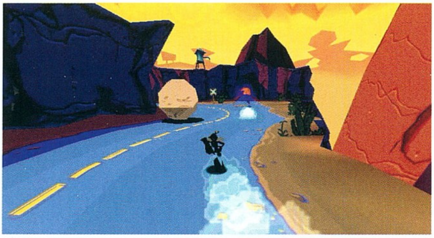
BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Idáig talán ez volt az egyetlen említésre méltó PC-s Looney Tunes-játék, bár annak idején ez a platform-alapú akció-kaland sem kapott kedvező kritikákat. A program grafikája valóban nem volt túl szép, és az irányítás is elviselhetetlen volt, a – valóban „bugos" – Bugs Bunny: Lost in Time mégis el tudta szórakoztatni bármelyik korosztályt. Trükkje roppant egyszerű volt: a lehető legtöbb humort próbálta átmenteni a Tapsi Hapsi-rajzfilmekből – sikerrel.

2000

LOONEY TUNES SPACE RACE/RACING

Hogy a Chuck Jones figuráit felvonultató rajzfilm-alapú akciójátékok konzolon életképesek igazán, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy tavaly két hasonló versenyprogram is megjelent: A LT Space Race-t Dreamcast-, a LT Racinget pedig Playstation-tulajdonosok élvezhették. A lapok egyik játéktól sem voltak elragadtatva: az előbbi esetében a gyenge AI-t kifogásolták, míg az utóbbival kapcsolatban azt, hogy már debütálásakor elavult volt.



az egész... Szorgalmi feladatként még fel lehet kutatni a pályán levő titkos helyet (egy blokkolóóra jelképezi), a gyűjtött bónuszpontokért ugyanis a pályák között haszontalan kis mókákat (forgatókönyv-vázlatokat, rajzokat a karakterekről stb.) lehet vásárolni. Az igazi profi természetesen minden pályán felmarkolja a bónuszt... aztán az igazi profi elugrik a patikába némi hajnövesztő szerért, hogy pótolja kitépett sérója...

MINT A FILMEKEN

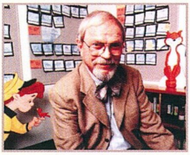
Mivel a Sheep, Dog and Wolf nagyon a játékélményre épít, a technikai jellemzők másodlagos fontosságúak. A Black Sheep emberei is ezt tartották szem előtt, mert az engine a néhány effekten és egyáltalán a működőképességen kívül nem sokat tud felmutatni. A 3D-s rajzfilm-grafika ugyan egész pofás és nagyon változatos (sivatagban, jégmezőn és mocsárban egyaránt meg kell állnunk a helyünket), de rengeteg poligonbuggal, nehézkes billentyűs irányítással és botrányosan rossz kamerakezeléssel kell megbarátkoznia annak, aki érdemben akar foglalkozni a programmal. Mindezt azonban a tálalás még a magamfajta szőrszálhasogatóval is elfeledteti. A képernyőn életre kel a hamisítatlan Looney Tunes-hangulat, elsősorban a töméntelen mennyiségű vicces animációnak köszönhetően (például ha Ralph lerohan egy szikláról, a levegőben tapogat a lábaival, majd lekonyuló fülekkel integet egyet, mielőtt lezuhanna). A jazzes zene is nagyon ott van a szeren, a hangok pedig egyenesen tökéletesek: a játékon végigkalauzoló Daffy ugyanúgy köpköd és Porky ugyanúgy dadog, mint a rajzfilmeken. Kezdeti viszolygásom ellenére tehát a játék teljesen magával ragadott, és a végére érve keveselltem is a 17 pályát (ebből egy a tutorial). Nem fogjátok megbánni, ha kipróbáljátok, bár összetettebb gondolkodást igényel, ezért – annak ellenére, hogy kimondottan családi játék – a kisebb gyermekek számára nehéznek fog tűnni. Ha Sasa mester hozzájárul, a következő számba írok is róla egy végigjátszást. Addig is próbálkozzatok magatok, és azt tanácsolom, hogy ne húzzátok fel magatokat, amikor szegény Ralph-ot huszadszor éri ugyanaz a baleset. Ehhez a játékhoz ugyanis birkatürelem kell...

Stöki
stoki@vogel.hu

A TEHETSÉGES MR. JONES

Chuck Jones élő legenda, a régi nagy rajzfilmkészítők utolsó hírmondója. Nemrég ünnepelte nyolcvankilencedik szülinapját, és még mindig alkot – a mai rajzfilmek közül a Simpson családért rajong leginkább. Több évtizedes, ám örökké bájos történetein, a rajzfilmfigurák ugratásain sokmillió gyerek nőtt fel, Amerikában a bölcsődések nagyjából egyszerre tanulják meg a szobatisztaság alapjait és Daffy kacsa nevét...

Mr. Jones 1912-ben született a Washington állambeli Spokaneben, de Hollywoodban nőtt fel, ahol gyerekszínészként a burleszk nagyjaitól (többek között Charlie Chaplintől és Buster Keatontől) leshette el a gegek csínját-bínját. Később Los Angelesben szerzett művészeti diplomát, majd Walt Disney egyik korábbi animátoránál vállalt munkát. Később szerződést kötött a Warner Brothers egyik kisebb cégével, és 1938-tól kezdve már saját rajzfilmjeit rendezte. Ekkortájt született meg Porky malac, Daffy kacsa, Bugs Bunny (vagy ahogy mi ismerjük, Tapsi Hapsi), később pedig a többiek: Kengyelfutó Gyalogkakukk, Wile, a prérifarkas, Pepe, a bűzborz és még sokan mások. A második világháború alatt animációs propagandafilmeket készített az amerikai hadseregnek, majd a Warner animációs részlegének bezárása után az MGM-hez került, ahol a Tom & Jerry-sorozat hírnevét öregbítette. Leghíresebb művét is körülbelül ekkor alkotta meg: 1966-ban egy félórás rajzfilmet rendezett „Hogyan lopta el a grincs a karácsonyt" címmel. A kritika dicshimnuszokat zengett róla, nem így arról a Jim Carrey-filmről, amely tavalyelőtt megpróbálta feldolgozni Jones úr művét... Több mint 300 rajzfilmje közül „A pont és a vonal" című animációért Oscar-díjat kapott, 1996-ban pedig az akadémia az életmű-Oscarra is érdemesnek tartotta. Életének legutóbbi évtizedeiben a rajzfilmgyártás mellett komolyabb dolgok felé fordult: 1972-ben az ABC tévécsatorna alelnöke volt, alapítványokat támogatott és hozott létre, és a világ Jones-gyűjtőinek kedvéért kedvenceiről korlátozott számú művészi rajzokat készített. Ezeket 250-nél is több múzeumban állította ki (beleértve a New York-i Modern Művészetek Múzeumát), akit érdekel, megtekintheti a képeket a www.chuckjones.com webcímen. Rendelni is lehet a még el nem adott példányokból, de azt talán mondanom sem kell, hogy nem a magyar pénztárcákhoz mérték az ott feltüntetett négy számjegyű és $-ra végződő árakat...



„BIP-BIP! VZUUUUUUMMM...":

A Chuck Jones-rajzfilmekben szereplő állatkák természetben élő „testvéreit" ismerjük: legtöbbjük nálunk is élő haszonállat, amelyik pedig nem – kanári, prérifarkas stb. –, azt is láttuk már, ha máshol nem, természetfilmben. Egyedül a gyalogkakukkot nem tudjuk hova tenni, pedig bizony a valóságban is létezik ilyen madár. Mint magyar elnevezése is mutatja, a kakukkok rokona, az USA délnyugati részén és Mexikóban őshonos. Rovarokkal és gyíkokkal táplálkozik, de a csörgőkígyókat(!) sem veti meg. Angol nevét („roadrunner" = „úton szaladó") különleges kedveléséről kapta: a vadnyugat aranykorában szívesen futott versenyt az utakon robogó lovasokkal és kocsikkal, de ma is előfordul, hogy megpróbál utolérni egy-egy elszáguldó autót. Nem csoda, hogy lábait szívesebben használja a szárnyainál, és madárhoz képest elismerésre méltó sebességet (kb. 25-30 km/h) képes sprintjeivel produkálni. Mexikóban háziasították, és biztonsági őrként alkalmazzák – a gyalogkakukkok által őrzött házak garantáltan kígyómentesek. Ugyanitt a férfivirtus bizonyítására lovas vadászatokat is rendeznek rá; nagyon nehéz ugyanis elkapni, igazi embert próbáló feladat. A lassabb vadászokat pillanatok alatt lehagyja, épp csak annyit nem mond, hogy „bip-bip"...

ARÉNA

- Sheep, Dog `n` Wolf
- Lemmings
- Incredible Machine

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5

PII300, 64MB RAM, 1 MB HDD, D3D

84

EMPIRE EARTH MULTIPLAYER

StartBox

Fejlesztő: Stainless Studios
Kiadó: Sierra
Web: www.stainlessstudios.com
Megjelenés: 2001. karácsony

Fejlesztők jönnek, fejlesztők mennek, mi meg csak kapkodjuk a fejünket. Az egyik pillanatban még emitt programozók hipp-hopp átigazolnak egy másik, több pénzt ajánló, vagy nagyobb kaliberű projecten dolgozó csapathoz. Persze olyanra is akad példa, hogy a nagyobb tőkével rendelkező ambiciózus fejlesztő, vagy kisebb csapata merő egyszerűséggel új céget hoz létre ezáltal teljes szabadságot biztosítva maguknak. Az, hogy ez utóbbi variációból mi sül ki, igen változatos. Olyan kaliberű emberek esetében, mint Peter Molyneux és a Bullfrog a siker megkérdőjelezhetetlen, de olyanra is akad bőven példa, mikor az új csapat által elkészített programot csak az fogja eladni, hogy annak fő programozói valamikor például a Blizzardnál dolgoztak, és ezt nem átallják nagybetűvel hirdetni játékuk dobozának oldalán, lásd Throne of Darkness.

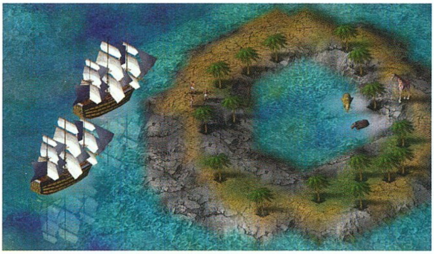
A Stainless Studiost Rick Goodman alapította, közvetlenül miután az Ensemble Studiosszal befejezte az Age of Empires első részének készítését, ami bárhogy is számolok, lassan négy éve történt. Rick és kis, alig több, mint húszfős csapata azóta serényen dolgozik új, birodalomépítős stratégiai játékukon, és az sem zavartatta őket, hogy közben megjelent a nagy elöd második része is, sőt, inkább előnyükre fordították, és minden abban található jó ötletet, újítást beépítették az Empire Earth-be. Emellett létrehoztak egy nagyon szép, új grafikus motort is, kibővítették a korszakhatárokat, megsokszorozták az egységek, épületek, korok, fejlesztési lehetőségek számát, és mindezt rengeteg egyedi, új ötlettel spékelték meg.

AGE OF EMPIRES 3?

Már az első percekben feltűnt, hogy ezt a programot igazi játékosok készítették: a kezelési menüje egyszerűen tökéletes. Minden megoldható legfeljebb két kattintásra. Apró, de iszonyú jó ötletek sorával találkozhatunk. A rendelkezésünkre álló nyersanyagok nem fent, hanem a képernyő lenti részén vannak jelölve egy sorban, így folyamatosan szem előtt vannak. A farmoknak most is meghatározó élelmiszerellátó szerepe van. Az Age of Empires 2-ben az volt az újítás, hogy ezeket egy kattintásra újraépíthettük. Itt még erre sincs szükségünk, előre beállíthatjuk, hogy automatikusan újuljanak meg, sőt, még az első alkalommal sem kell azzal vesződnünk, hogy először magtárat építünk, aztán keresünk egy tucat munkást, akikkel egyenként köréje építjük a farmokat, ugyanis most a magtárhoz automatikusan tartozik kilenc darab farm is. Számos fejlesztési lehetőséget nem az épületben végezhetünk el, hanem az adott egysége kattintva. Ez kezdetben szokatlan, de végül is logikus újítás, ahogy az is roppant hasznos, hogy immár nemcsak harcosaink elkészítését állíthatjuk sorba, hanem fejlesztéseket is. A lelőhely mellett álldogáló munkás automatikus munkamegkezdése, a nem dolgozó parasztok kijelzése, és minden kényelmi funkció, ami valaha napvilágot látott ilyen típusú játékban, az ebben is megtalálható.

TÖKÉLETES KÖRNYEZET

Az általam tesztelt béta verzió grafikája sokat javult a korábbi előzetes képekhez képest – enyhe képzavar. Alapvetően a megjelenítés továbbra is izometrikus, a játéktér nem forgatható és az épületeknek sosem láthatjuk a hátát. A játéktérre nem kilencven fokban látunk rá, hanem valamivel oldalvást. Az eddigi birodalomépítős játékokkal ellentétben azonban lehetőségünk van a ráközelítésre, bár nem a megszokott módon, hanem hasonlóan, ahogy a Dark Reign 2-ben láthattuk. A virtuális kamera nem csak egyszerűen közelebb megy a játéktérhez, hanem egyre alacsonyabb szögben is mutatja azt, így a legnagyobb zoomot beállítva már szemtől szemben látjuk valamennyi egységünket és épületünket, a játéktér síkjában tekinthetünk végig az



egész tájon. Az ilyen fokú zoomolás azonban kicsit lerontja az alapvetően pozitív összképet, mert az egységek ruházata, arcai ekkor teljesen elmosódottá válnak, a felülről szép környezet határozottan randa lesz, bár a bétatesztelők fórumán erre a felvetésre a fejlesztők azt válaszolták, hogy a teljes verzióban részletesebb textúrák várhatók. Ezt a módot nem használva azonban igazán szép látvány tárul szemünk elé. A vidéket a legkülönbözőbb lejtésű hegyek, völgyek tarkítják, fű mellett gyakran töri meg a vidéket valamilyen más terep. Állatok tekintetében is túlléptek az Age of Empiresön, a zsiráftól kezdve az orrszarvúig mindenféle fajjal találkozhatunk. Láthatóan valamennyi épületben folyik az élet, és embereink nem álló bábúk, ha tétlenek is, apró mozdulatokat tesznek – bár ezt el is várom 2001 végén. Ami viszont külön szót érdemel, az a tengerek, hajók megjelenítése. Mint emlékezhetünk, a Cossacksnak is ez volt legnagyobb erőssége, az Empire Earth-ben pedig legalább ugyanolyan jól néz ki ez a rész. Nagyon részletes valamennyi hajótípus, és bár a vízfelszínen nem tükröződnek vissza, elsüllyedésükkor egy ideig nyomon követhetjük útjukat a fenékig. Felfordulnak, majd szép lassan elkezdenek süllyedni. Nagyon látványos. Mindezek szépsége valahogy nem igazán jön vissza a képeken keresztül, élőben, mozgásban sokkal jobban mutat minden, azonban biztos vagyok benne, hogy a következő szám CD mellékletére Chris fel fogja tenni a nemsokára megjelenő demót, így mindenki maga is megcsodálhatja.

Ha a környezetre azt mondtam, hogy szép, akkor a zenére legalább a frenetikus jelzőt kell használnom. Nagyon hasonlít az Age of Empires első részének dallamaira, de sokkal gyakrabban szerepel benne férfi és női kórus, ami ugyanúgy hozzájárul a tökéletes összhanghoz, mint az Episode 1-ben a fénykardjelenethez társuló Duel of Fates szám. Eszméletlenül jól passzol a játékmenethez, és borzasztó jó hangulatot teremt az egész játéknak. A már említett kezelési rendszerrel együtt egy olyan játékot kapunk, amelyikben a felhőtlen kikapcsolódást semmi sem gátolja, és amit csak akkor tudunk letenni egy időre, ha a reggel megszólaló ébresztőóra jelzi, hogy azért aludnunk is kellett volna. (vagy ha elveszítjük CD-kulcsunkat... :P)

HADVISELÉS TÍZEZER ÉVEN ÁT

Az Age of Empires mindkét része egy-egy történelmi kort ölelt fel. Ezen jóval túllépve az Empire Earth-ben az egész történelmet végigjátszhatjuk az őskortól az atomkorszakon át, egészen a jövő hadviseléséig. Ennek megfelelően elképesztően sok egységgel találkozhatunk majd, hisz mind a tizenkét kornak meglesznek a maga találmányai, fejlesztései. Kezdetben kőbunkós embereinkkel fogunk gyűjtögetni, majd megjelennek a nyilas egységek, később az ágyúk, lassan feltalálják a puskát, megjelenik az első Zeppelin-léghajó, kezdetleges repülők veszik át a légi uralmat, a vízben tengeralattjárók cirkálnak, feltalálják az atombombát... Egy kis fantasys beütés, hogy a térítő papok mellett a szerzetesek segítségével isteni beavatkozást is kérhetünk ellenfelünkkel szemben lepra, tűzvész, vagy egyéb csoda formájában. A nyersanyagok száma ötre növekedett, a fa és az élelmiszer mellett később egyre nagyobb szerepe lesz a vasércnek, kőnek, aranynak. Ahogy fejlődünk, épületeink és egységeink kinézete is megváltozik, a megfelelő kort elérve munkásaink is automatikusan puskával fognak vadra vadászni, ruházatuk egyre modernebb lesz. Nagyon jó ötlet, hogy mindenki létrehozhatja saját, egyedi civilizációját, a játék első öt percében RPG-szerűen elkölthetünk száz civilizációpontot a legkülönfélébb egységeink fejlesztésére, vagy egyéb, népünkre jellemző tulajdonságok erősítésére.

IDÉN A LEGJOBB!

Ugyan még csak béta verzió állt rendelkezésemre, biztos vagyok benne, hogy ezt a játékot már elrontani sem lehet annyira, hogy ne ez legyen ennek az évnek a legjobb real-time stratégiai programja. Egyedül a Battle Realms szorongathatja meg, igaz, az teljesen más stílust fog képviselni. Amin a fejlesztők elcsúszhatnak, az a megfelelő egyensúly megteremtése: iszonyú nehéz lesz ilyen hihetetlenül sok egység és technika között az összhang megtalálása úgy, hogy egyik lehetőség se legyen túlontúl erős, no és persze elvárom azt is, hogy a teljes verzió valóban részletesebb megjelenítéssel bírjon. Nagyon kíváncsi leszek a hadjáratok megvalósítására, arra pedig már gondolni sem merek, milyen eszméletlenül sok lehetőséget rejt majd a tizenkét korszakon keresztül ívelő gigantikus, nyolcszemélyes többjátékos móka.

Greg5
greg5@freemail.hu

YURI'S REVENGE GAMING GUIDE

SZÖVETSÉGES KÜLDETÉSEK

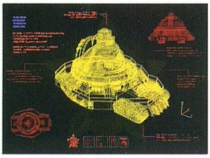
Allied 1: Time Lapse

A küldetés két részből áll, s pillanatok alatt meg lehet oldani, amennyiben tudjuk, mi a feladat. Induláskor el kell foglalnunk néhány polgári erőművet annak érdekében, hogy működőképes állapotba hozzuk Einstein időgépét. A leggyorsabban a bázisunktól délre eső erőműveket szállhatjuk meg, ezeket csak gyalogság védi. Ügyeljünk a házakban tanyázó katonákra, őket legegyszerűbben a Mirage tankokkal szedhetjük ki (messzebbre lő, mint a gyalogság). Ezután forduljunk keletre, s foglaljuk el a bázist. Itt gyalogsággal nem sokra megyünk, mivel az épületeket egy Gatling géppuskatorony őrzi. Küldjünk oda 10 tankot, azok majd helyre teszik a társaságot. Ügyeljünk Yuri légi utánpótlására. A leghatékonyabb az, ha a ledobási pont alá beküldünk néhány GI-t, akik szépen beássák magukat, s még a levegőben leszedik a rosszfiúkat. Az energiarendszer helyreállítása után (négy erőművet kell megszállnunk) visszaugrunk az időben a szovjet támadás kezdetére. Érdekes módon a már megépített egységeink megmaradnak; érdemes rakétás csapatokat telepíteni a lerombolt híd közelébe, ott fog ugyanis megjelenni a Zeppelin. Kis idő múlva az időgépből előkerül Tánya, aki fél kézzel elbánik az orosz rakétanaszádokkal. A sziget bejáratát két légvédelmi hajó őrzi, ezeket csak nagyon nagy szerencsével lehet elsüllyeszteni. Nem okoz gondot, ha Tánya kudarcot vall, a kórházban hamar talpra áll. Hamarosan megérkezik az utánpótlás néhány anyahajó képében, melyeknek már nem fog gondot okozni Yuri pszionikus épületének lerombolása.

Allied 2: Hollywood and Vain

A küldetés megkezdésekor azonnal telepítsük le a bázist, majd foglaljuk el a GI-okkal a környező házakat. Ez nagyon fontos, mert az első perctől kezdve megindul az offenzíva, s ez az egyetlen módja annak, hogy visszaverjük az ellenfelet. Keletre találunk egy értékes fémlelőhelyet, érdemes ezt először kiaknázni, mivel a küldetés elején meglehetős pénzszűkében leszünk. Védjük meg a bázist géppuskafészkekkel és sugártornyokkal, s abban az esetben, ha nagyon leamortizálódna valamelyik elfoglalt épület, javítsuk meg mérnökökkel. A megfelelő bázisvédelem kialakítása után toborozzunk négy rocketeert, s intézzük el a jobb alsó sarokban álló grindert. Az épület megsemmisülése után a romok között találunk egy ládát, ezt mindenféleképpen vegyük fel, mert tele van pénzzel (ez igaz az összes grinderre). Figyeljünk azokra a házakra, ahová az ellenség befészkelte magát, a rocketeerek kiválóan alkalmasak ezek megtisztítására, feltéve, ha nincs a közelben légvédelem. Innen északra találunk egy tech épületet, melyet ha elfoglalunk, akkor a harcmezőn

állomásozó járműveink folyamatosan javulnak. Itt építsük fel a második bázisunkat, de alaposan erősítsük meg tornyokkal. A közelben találjuk meg a második grindert, ahol egy hollywoodi sztár raboskodik. Segítsünk neki megszökni, majd a veszély elhárítása után robbantsuk fel a grindert. Ezután el kell foglalnunk a Los Angeles-i nemzetközi repteret, mivel ennek birtokában meghatározott időnként ingyen ejtőernyősöket kapunk. Javaslom, hogy az autópálya alatt lopakodjunk be a reptér mögé, s ott szép sorban foglaljuk el a házakat. Ezzel a módszerrel hamar megtisztíthatjuk a környéket a nemkívánatos elemektől. A Gatling tornyokat messziről, a prism tankkal intézzük el. Innen északra található egy kórház, melyet elfoglalva a gyalogságunk folyamatosan gyógyul. Erősítsük meg ezt a pozíciót, majd teljes erőből koncentráljunk a maradék grinderekre. Újabb hollywoodi hős siet a segítségünkre, a három szuperhős együttes erővel már nagyon komoly károkat képes okozni az ellenfélnek. A grinderek lerombolása után már csak hátulról be kell törnünk az ellenfél bázisára, és szét kell rombolnunk a főépületét. Mérgében elad mindent, s végső támadásra indul, de ekkor már vége is a küldetésnek.



Allied 3: Power Play

Elsőre igen nehéz küldetésnek tűnik, viszont ügyesen trükközve nagyon gyorsan térdre kényszeríthetjük az ellenfelet. Foglaljuk el a kilátót, majd a viharfelhővel semmisítsük meg a nukleáris siló felett található erőműveket. Ez ugyan még nem állítja le a visszaszámlálást, de sokat segít a későbbi küzdelemben. A két mérnök egyikével foglaljuk el az olajfúrótornyot bal oldalon (pénzt hoz), a másikat meg küldjük a jobb alsó sarokba. Itt található egy magányos erőmű, melyet nem őriz senki, s visszaállítja az energiánkat (ismét nyomathatunk viharokat). Adjuk el gyorsan a két erőművet és a gyárat, majd a gyalogosokat vigyük fel a kilátóhoz. Az atombomba a gyár helyén robban, de ha gyorsak voltunk, akkor nem okoz veszteséget. Megfelelő gyorsaság esetén ez volt az utolsó atomrobbanás ebben a küldetésben. Nincs más dolgunk, mint elfoglalni (ajánlatos, mert utánpótlást kapunk érte), vagy megsemmisíteni a bázistól jobbra eső erőművet. Képezzünk ki mesterlövészeket, s szedjük le Yuri klónjait, mert ők képesek a mi egységeinket átállítani a saját oldalukra. Amint miénk az erőmű, az atombomba visszaszámlálása megáll. Ekkor egy viszonylag nagy rohammal kell szembenéznünk, de ha ügyesek voltunk (s elegendő házat megszálltunk), akkor könnyedén visszaverhetjük az elkeseredett támadást. Nem kell az összes erőművet elfoglalni, a cél a siló lerombolása.

További anyagi támogatást szerezhetünk, amennyiben a Massivesoft épülete előtt állomásozó csapatokat megsemmisítjük.

Allied 4: Tomb Raided

Einstein professzor fogságba esett. Yuri Kheopsz fáraó piramisába hurcolta, s arra kényszeríti, hogy segítsen tökéletesíteni ördögi berendezéseit. A mi feladatunk, hogy megmentsük a tudóst, s kisöpörjük a rosszfiúkat Egyiptomból. Építsük ki a bázist, majd erősítsük meg tornyokkal. Az első öt perc nagyon húzós lesz, a gép északról és délről egyaránt támad. Tánya nagy segítségünkre lehet a küzdelemben, hiszen képes aláaknázni a harckocsikat. Egyedül elbánik négy-öt páncélossal, csak arra kell vigyázni, hogy ne engedjük a Gatling tankok közelébe. Kis idő múlva elfogy a nyersanyag, s pénzszűkébe kerülünk. Toborozzunk három rocketeert, majd küldjük el őket a jobb alsó sarokban

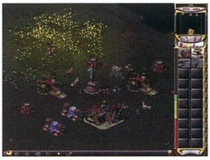
található olajkutakhoz. Ott intézzék el a tankokat és az őrséget, majd Tánya helikopterével repítsünk oda 5 mérnököt. Foglaljuk el a kutakat, majd húzzunk fel ide is néhány sugártornyot. Yuri betakarítói északon tevékenykednek, néhány rocketeer elvághatja ezt az utánpótlási vonalat. Építsünk 10 robottankot, s törjük át a piramist védő falat ott, ahol nem őrzik tornyok. A pszionikus tornyokat hagyjuk, koncentráljunk inkább az erőművekre. Amint az utolsót is felrobbantottuk, Einstein kiszabadul, s helikopteren elmenekül. Hálája jeléül szabotálta Yuri gépeit, aminek következtében egyszer lehetőségünk nyílik bevetni a dominátort Yuri csapatain. Innentől kezdve már csak össze kell toboroznunk 10 prizmatankot, s apránként darabokra szedni a bázist. A küldetés akkor fejeződik be, amikor az utolsó lila egység is megsemmisül.

Allied 5: Clones Down Under

Alaposan erősítsük meg a meglévő bázisvédelmet, mert komoly ellentámadásra van kilátás. Különösen figyeljünk oda a kikötőre, mivel Yuri tengeralattjáró-flottája itt készül lecsapni. Építsünk ide gyorsan néhány sugártornyot, mivel ezek gyorsan elsüllyesztik a felszínre merészkedő Boomereket. A flotta elpusztítása után a koreai szövetségesek lerombolják az ellenséges hajógyárakat, így a későbbiekben nem kell tartanunk a tengeralattjáróktól. Építsünk fel néhány anyahajót, s taroljuk le velük a parti sávot (kezdjük az ott található főépülettel, mert így nem tud újakat építeni). A tengerpart közelében találunk egy technikai épületet, ezt mindenféleképpen foglaljuk el egy mérnökkel. Ügyeljünk arra, hogy a közelben lévő épületekből kifüstöljük az ellenséget, különben megsemmisítik újdonsült szerzeményünket. A tengerparti bázis lesöprése után hátba támadhatjuk az ellenséget. Négy-öt prism tank elegendő a feladathoz, főként akkor, ha néhány rocketeer támogatja őket. Erről az oldalról könnyedén eljuthatunk a második főépületig, ennek lerombolása után az ellenfélnek már nincs semmi esélye.

Allied 6: Treaty or Trick

Mindössze 15 percünk maradt arra, hogy megerősítsük az angol Parlament védelmét. A mérnököket küldjük el a jobb alsó sarokban található olajkutakhoz, s foglaljuk el azokat. Itt húzzunk fel egy kisebb bázist, különös tekintettel a légvédelemre. Ez lesz az első olyan pálya, ahol megjelennek a repülő csészealjak. Rendszerint párban járnak, s különleges képességük, hogy le tudnak bénítani egy épületet. Javaslom, hogy húzzunk fel legalább három légvédelmi üteget egymás mellé, ez általában elegendő szokott lenni. Barikádozzuk el magunkat a házakban, s foglaljuk el a jobb oldali tech shopot is. Ide is építsünk légvédelmi ütegeket, de ne feledkezzünk meg legalább három sugártoronyról sem. Yuri erői kétéltű járművekkel is megpróbálnak partra szállni, ezeket a folyó mentén található házakból remekül szét lehet lőni. A Parlamentre nagyon vigyázzunk, mindig legyen a közelben egy mérnök, aki rendbe hozza a károkat. Néhány roham után a szerződést aláírják, s csak annyi maradt a feladat, hogy leromboljuk Yuri bázisát. A legnagyobb veszélyt a folyó felől érkező tengeralattjárók jelentik, melyeket néhány rombolóval gyorsan ki kell iktatnunk. Az orosz rakétacirkálók és néhány szövetséges anyahajó



segítségével gyorsan szét lehet rombolni az ellenséges bázis maradékát.

Allied 7: Brain Dead

Yuri utolsó bázisát az Antarktiszon építette ki. Egy régi, használaton kívüli orosz bázist kell rendbe tennünk. A mérnökökkel javítsuk meg a főépületet és az erőművet, majd építsünk bunkereket a bázis bejárataihoz. Ezekbe pakoljunk gyalogosokat, s gondoskodjunk arról, hogy rendszeresen javítva legyenek. A déli oldalra telepítsünk néhány lövegtornyot, mivel innen rengeteg csészealj várható. A maradék két mérnökkel fedezzük fel a bázis környékét, ott találunk egy tech shopot és egy olajkutat. Amint megépítjük az orosz radarközpontot, a szövetségesek beteleportálnak néhány új egységet. Itt ismét fel kell húznunk egy tömegpusztító fegyverekkel rendelkező bázist. Ügyeljünk arra, hogy ne állomásoztassunk a bázis közelében csapatokat, mivel Yuri szuperfegyverei úgyis ellenünk fordítják azokat, ráadásul még a bázisvédelmünket is felrobbantják. Lenn délen találunk két újabb olajkutat, ezeket szintén nem árt még az ellenség előtt elfoglalni. A tenger közepén kis sziget található olajkúttal és rengeteg nyersanyaggal. Pénzszűke esetén nyugodtan foglaljuk el. Igazából csak addig kell kihúznunk, míg meg nem épül a rakétasiló és a vihargép. Ezekkel a játékszerekkel hamar le lehet amortizálni a két szuperfegyvert, mivel valamilyen oknál fogva Yuri nem javítja ezeket. Először az alsó épületet szedjük le, ezután már bátran bevethetjük a flottát a part mentén álló bázis ellen. Innentől kezdve már csak a tisztogatás maradt hátra, s miénk a győzelem.

OROSZ HADJÁRAT

Soviet 1: Time Shift

Az időgép ellopásához először is meg kell semmisítenünk a szövetséges hadiflottát és a partot védő hatalmas ágyúkat. A küldetés teljesítése után a flotta elvonul, s helyet ad a szárazföldi csapatoknak. Vigyük át az egységeinket az időgéphez, s Borisszal jelöljük ki az időgép köré felépített géppuskafészkeket. A MIG-ek gyorsan elintézik azokat, s most már csak néhány erőművet kell elfoglalnunk az időutazáshoz. Időközben Yuri sem tétlenkedik, sorra foglalja el a szövetségesektől az erőműveket. Négy erőmű elfoglalása után visszaugrunk az időben. A gép kicsit sok energiát kaphatott, mivel valamikor a késő jurakorba érkezünk. A ránk támadó T-Rexek nem jelentenek igazán nagy veszélyt, s rövid idő múlva visszakerülünk a közelmúltba. Itt a térkép közepén lévő orosz bázist kell megtalálnunk. Barikádozzuk el magunkat a bázis közelében lévő házakban, majd szedjük le a partot védő tornyot és páncélosokat. Hozzuk be a bázisba a kikötőből a kétéltűt, majd pakoljuk bele Boriszt. Vigyük át a szigetre, ahol lézerrel megjelöli a dominátort. A berepülő MIG-ek gond nélkül végeznek az épülettel.

Soviet 2: Déjá Vu

Ismerős küldetés a Red Alert 2-ből azzal a különbséggel, hogy most a másik oldalról kell lejátszanunk. Javaslom az alsó bázis azonnal megsemmisítését, mivel az ott állomásozó harckocsik könnyedén leszedik a páncélosainkat. Lőjünk rakétákat a lőszeresládákba, ettől az egész bázis a levegőbe repül. Ezután vonuljunk vissza, majd építsük ki a bázisunkat. Ismét csak a bunkereket tu-

dom javasolni, ezek nagyon komoly ellenfelek tudnak lenni (kivéve a prizma tankot, mivel annak nagyobb a lőtávolsága). A középső bázist ne bántsuk, egyszerűen kerüljük ki. Gyártsunk le hat darab Kirov léghajót, majd ezeket vonjuk össze Einstein bázisánál. Ekkora légiflotta elegendő a kronoszféra megsemmisítéséhez. A légvédelmet semlegesíthetjük négy-öt rakétavetővel, de őket nem árt biztosítani páncélosokkal. A gép előszeretettel használ repülőket és rocketeereket, tehát nagyon fontos a megfelelő légvédelem kialakítása. Sokat segít, ha megsemmisítjük a szövetséges betakarítókat, így hamar pénzszűkébe kerülnek.

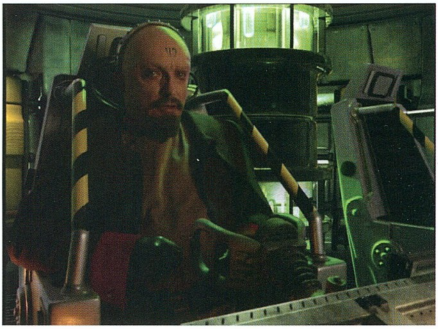
Soviet 3: Brain Dead

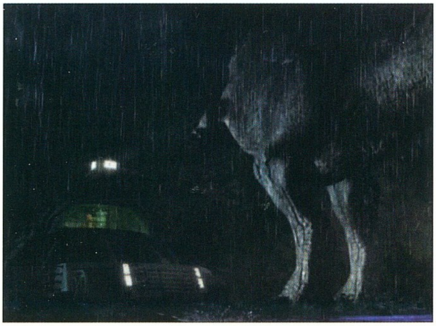
A küldetés első részében a szövetséges bázist kell megszabadítanunk Yuri ördögi berendezésétől. A bal alsó hidat a mesterlövész felrobbantja, amint rálépünk. Nézzünk körül alaposan a térképen, az egyik szegletében találunk egy finomítót, melyet elfoglalva némi pénzmagra tehetünk szert. Két olajkút és egy grinder várja a felmentő sereget, viszont a támadás előtt meg kell semmisítenünk a lövegtornyokat tápláló erőművet. Foglaljuk el a tornyok mellett álló épületeket, majd tisztítsuk meg a terepet az ellenséges páncélosoktól. Romboljuk le a tornyokat és a grindert, majd a jobb oldali hídon vigyünk át néhány gyalogost. Kerüljük meg a bázist, s foglaljuk el a dominátor mögött álló házat. Innen már nagyon gyorsan megsemmisíthetjük az épületet a katonáinkkal.

A misszió második részében Tánya is segítségünkre lesz, sőt még tesla tankokat is kiképezhetünk. Egymást remekül kiegészítik, sőt, ha még a szövetséges mesterlövészt (aki felrobbantotta a hidat) is segítségül hívjuk, akkor olyan kommandót kapunk, amelyet nehéz lesz legyűrni. A legfontosabb feladatunk az lesz, hogy elvágjuk a lövegtornyok energiaforrását. A kétéltűbe pakoljuk be Tányát, majd a folyón keressünk alkalmas kikötőhelyet Yuri bázisához közel. Ezt a szakaszt nem védik tornyok, így gyorsan végezhetünk az erőművekkel. A másik oldalon elegendő, ha áttörjük a falat, s máris lehet aláaknázni az erőműveket. Kis idő múlva elfogy az energia, és szét lehet lőni a dominátort. Még egy utolsó elkeseredett rohamot kell túlélnünk, s miénk a győzelem.

Soviet 4: Romanov on the Run

A kezdő bázisunkat nem lesz túl nehéz megvédeni, néhány bunker tökéletesen elegendő. Ügyeljünk a betakarítóinkra, mert a gép előszeretettel támadja azokat. Északra találunk egy ellenséges bázist és egy olajkutat. Foglaljuk el mindkettőt, de ügyeljünk Yuri pszionikus klónjaira, mert szeretik átállítani a páncélosainkat. A bázis kiiktatása után foglaljuk el a keleten található olajkutat is, ide





felhúzhatunk egy kisebb bázist is. A katonákkal foglaljuk el a szabadon maradt épületeket, s nyomuljunk előre a városközpont felé. Itt csak a lövegtornyokat lőjük ki (az Apokalipszis tank remek erre a feladatra), a barakkot mindenféleképpen el kell foglalnunk. Gondoskodjunk arról, hogy a közelben található házakban ne legyenek ellenséges katonák. Őket úgy lehet a legkönnyebben kifüstölni, ha egy rakétavetővel addig támadjuk, míg az épület romhalmaz nem lesz. Ekkor a mérnök megjavítja, majd a saját katonáinkat sáncoljuk ide. A két legfontosabb épület a híd közvetlen közelében található, ezek segítségével könynyedén tarthatjuk az átkelőt. A barakk elé építsünk még két villámtornyot, ekkora védelem bőven elegendő lesz. Romanov a piros tetejű épületben mulatozik arab hastáncosnőkkel. A feladatunk az, hogy biztonságban eljuttassuk a repülőtérre. Építsünk 10 rakétavetőt, s szedjük le a repteret védő lövegtornyokat. A brutálisabbak használhatják akár a terrorista teherautót is. A reptér biztosítása után megérkezik Romanov helikoptere, s biztonságba repíti.

Soviet 5: Escape Velocity

A gép három partraszállási pontot jelöl ki, de mi válasszuk a legalsót. Az út ugyan kicsit tovább tart, de három olajkút is található a térségben, ami jótékony hatással lesz a pénzügyi helyzetünkre. Út közben néhány Boomerbe botlunk, de a tengeralattjárók és a rakétacirkálók segítségével könnyen végezhetünk velük. A bázis elhelyezése során ügyeljünk arra, hogy a hegyről ne lehessen megtámadni. Foglaljuk el a kutakat, s építsünk fel a védelmükre bunkereket és villámtornyokat. Yuri emberei a sziget szobrait sugárfegyverekké alakítják, így a támadás előtt ezeket ki kell iktatnunk. Erre a feladatra a léghajók a legalkalmasabbak. Építsünk 10 tengeralattjárót, s tisztítsuk meg a tengeralattjáró-bázist védő öblöt a Boomerektől. A rakétanaszádokkal szedjük le a bázist védő szobrokat, majd a tengeralattjárókkal semmisítsük meg a dokkot. Ekkor Yuri mindent elad, s végső támadásba lendül. A védelmünkön azonban nem tud áttörni, így miénk a győzelem.

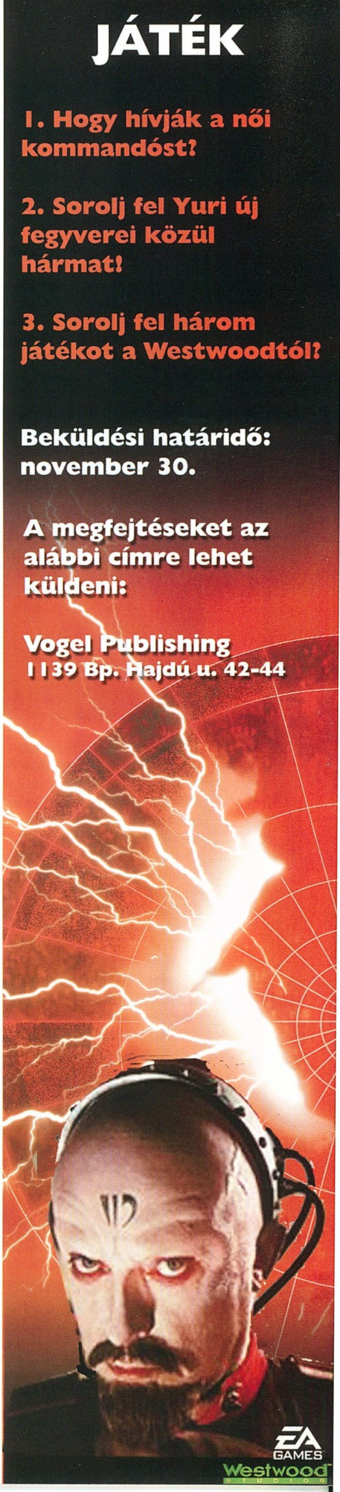
Soviet 6: To the Moon

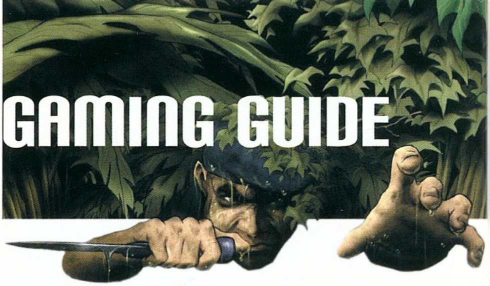
A legideálisabb hely a bázisunk számára a jobb alsó sarok, itt két oldalunk is védve van a támadásoktól. Igyekezzünk gyorsan kiépíteni a bázisunkat, mivel a támadás pillanatok alatt megindul mindhárom bázisról. Vegyük körbe az épületeinket légvédelmi ütegekkel és villámtornyokkal. Építsünk öt apokalipszis tankot, s induljunk el a két középső bázis felé. Nagyon óvatósan közelítsük meg azokat, mivel pszionikus tornyok védik őket (a tank rush hatástalan). Ezeket a tornyokat csak az asztronautákkal tudjuk lenyomni, de csak akkor, ha semlegesítettük előtte a gattling ágyúkat. Ezen a pályán veszélyt jelenthetnek még a pszionikus tankok, ezeket viszont néhány robotpókkal könnyedén semlegesíteni lehet. Mindkét középső bázis lerombolása után kapunk egy-egy ládát, mely 5000 egység kreditet tartalmaz. Az elite szintre felfejlesztett apokalipszis tankok könnyedén áttörik a felső bázis védelmét, s az előbb említett taktikával könnyedén végezhetünk a megmaradt épületekkel és egységekkel.

Soviet 7: Head games

Az utolsó orosz küldetés meglehetősen nehéz, de nem lehetetlen megoldani. Az első 20 percet kell túlélnünk, onnantól kezdve egyszerű dolgunk lesz. Három bázist kell leküzdenünk, ebből csak egy Yurié, a másik kettő szövetséges és orosz. Ezeket azonban Yuri a hatalma alatt tartja a psychic beaconokkal. Pakoljuk le a bázist helyben, s építsünk két finomítót. Erősítsük meg a védelmet tesla tornyokkal, bunkerekkel és légvédelmi ütegekkel. Ez utóbbi nagyon fontos, mert innen jön a legtöbb áldás. A bázistól keletre találunk egy tikos laboratóriumot, melyet elfoglalva képesek leszünk nagy ágyúkat építeni. Legalább kettő ilyen kell a megfelelő védelemhez. Mindkét oldalon találunk egy-egy grindert, amelyet meg kell semmisítenünk. Építsünk fel egy atomsilót, s várjuk meg az atomrakétát. Ezután célozzuk be az orosz beacont (egy rakéta elég neki), majd pakoljunk le néhány nagy ágyút az új bázisunk mellé. Ezekkel folyamatosan bombázhatjuk Yuri igazi hadseregét. Hamarosan kapunk egy vihart a nyakunkba, de a Force Shieldet használva elkerülhetjük a komolyabb veszteségeket. A következő atomrakéta menjen a szövetséges beaconra, majd ezután itt is építsük ki a megfelelő védelmet. A végcél az, hogy leromboljuk Yuri kastélyát, mely északon található. Az ágyúk fedezete alatt csempésszünk be északon egy apokalipszis tankot, majd szedjük darabokra.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

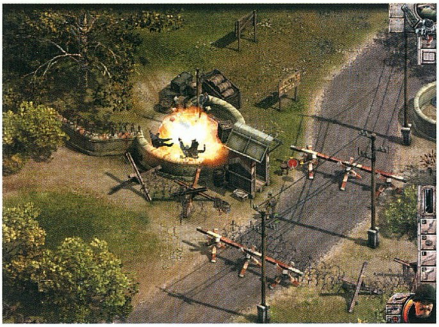




COMMANDOS 2 GAMING GUIDE

TRAINING CAMP 1

Két szereplő, Inferno (robbantási szakértő) és Lupin (tolvaj) bemelegítő gyakorlata.

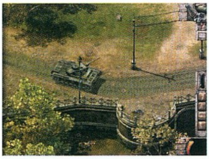


Az első katonákat megkötözik, Lupin a pózna segítségével átjut az aknamező felett, ártalmatlanítja az őröket, magához veszi a drótvágót és a kézigránátokat, majd visszatérve odaadja azokat az utásznak. Ez utóbbi először hatástalanítja az aknákat, majd megkötözi a külső őröket, végül pedig egy gránáttal elintézi a bent tanácskozó katonákat.

TRAINING CAMP 2

Három szereplő, Tiny (zöldsapkás), Inferno és Tread (sofőr) rövid gyakorlata.

Elsőként Tiny végez a lenti katonákkal (cigaretta), elveszi a kulcsot a tiszttől, majd Tread uniformist használva fent a félreeső láda környékét is megtisztítja, a ládából előkerülő nehézaknákat és robbanóanyagot pedig Inferno kezébe adja. A házat megkerülve Tiny egymás után üti le az őröket és kötözi meg őket, végül az utász gránátot dob a bent lévő kettőre. A rádión beszélve tudomásukra jut az ellenséges támadás, az ellenállás katonáit a ház mögé rejtve, az aknákat a követett útra lerakva készülnek föl embereink, majd megadják a jelet (futó katonák ikon). A katonákat az ellenállók lövik le, egészen az utolsóig, mégpedig a földön kúszva megközelítve őket: nem sokkal később feltűnik a tank is, de az akna elvégzi dolgát.



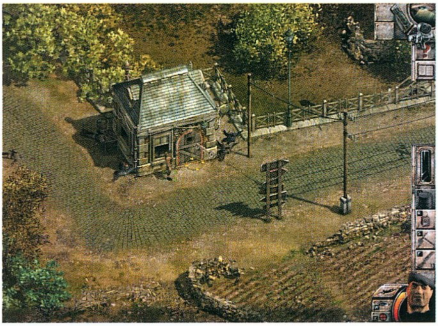
MISSION 1 - NIGHT OF THE WOLVES

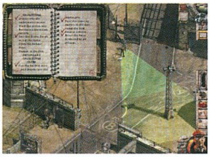
1941. májusában sötét éjszaka feszül a francia kikötő köré. A tengeralattjárók számára épített német bunkert fényszórók és elemlámpák kereszttüze pásztázza be, melyekkel jó lesz vigyázni. A sötétség azonban számos koromsötét búvóhelyet is felkínál!

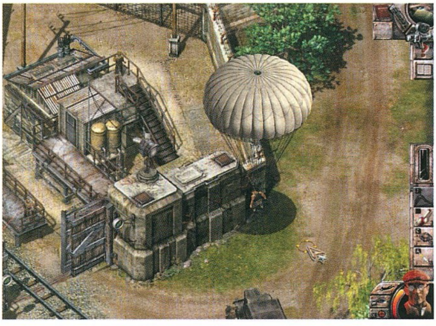
Lupin motorcsónakban ülve kezdi a pályát – kurzorgombokkal egyszerűbb a haladás, a Bal Shift pedig gázt ad -, ezért elsőként kössünk ki a hatalmas fémdaru alatt, majd menjünk be az A-2 jelű házba – jegyzetfüzet. Miután beszéltünk a halálos sebet kapott ellenállóval, aki ránk bízta kutyáját, Whiskey-t, a kódolt üzenetet és a kutyát hívó sípot, induljunk Natasha (kémnő, fedőnevén Lips) keresésére. A hölgyet a móló szélén lévő nagyobb épületben találjuk meg, de még mielőtt vele mennénk tovább, kapcsoljuk ki a bázis elektromos ellátását - két kapcsolószekrény. Nőként az őrök számára nem leszünk gyanúsak – néhányan azért átlátnak ezen az álcán -, hacsak nem kezdünk el ész nélkül rohangálni! A szekrényből vegyük fel az altatópirulákat, és menjünk az étkezdébe, ahol a Tábornok segédje és cimborái éppen vacsorájukat fogyasztják. A ládában talált bort „édesítsük meg", majd az álomba szunnyadó segédtől vegyük el az iroda kulcsát. Térjünk vissza a tolvajhoz, adjuk át neki a kulcsot, ezután Natashával hívjuk telefonos légyottra a Tábornokot. Miután a német tiszt kilépett az ajtón, surranjunk be a tolvajjal, üssük le a bennmaradt katonát, és fogjunk neki a széf feltörésének - vegyük ki belőle az Enigma dekódolót a biztonsági iratokkal egyetemben. Natasha elindul a kapu mellett található rádió-épületbe, ahonnan a talált üzenetet leadja a Központnak. Ennek egyenes következményeként Lupint rejtsük el a kaszárnya egyik ágya alá – várjunk a megfelelő ikon megjelenésére!

FONTOS: Mindeközben ne felejtsük el összeszedni a Bónusz küldetéshez szükséges fotó darabjait, Natashával könnyen kirakhatjuk az összesen 5 részre szakított képet.

Bónusz Küldetés: Az első gyakorló küldetés pályáján találjuk magunkat, Inferno és Lupin áll bevetésre készen. Elsőként a drótkerítésen innen lévő őröktől szabaduljunk meg, majd használjuk a talált fegyvereket, hogy aztán az oszlopon átmászva kifosszuk a ládákat. Vigyük vissza a talált tárgyakat az utásznak, vágjunk vele rést a kerítésen, szedjük fel az aknákat (a drótkerítés mellett sorjáznak), dobjunk kézigránátot a német katonák közé, végül pattan-





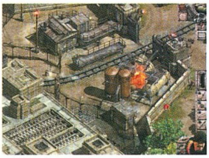


junk be az autóba, és hagyjuk el a pályát.

MISSION 2 - DAS BOOT: SILENT KILLERS

Időközben szépséges, napsütötte reggel kerekedett: Lips elhagyta a tábort, mielőtt elkaphatták volna, Lupin pedig a kaszárnya ágya alatt töltötte az éjszakát. Most innen rádiózott a többieknek: Fins (búvár), Inferno és Spooky (kém) motorcsónakon közelítették meg a támaszpontot.

Rövid tanakodás után a búvár azonnali akcióra szánja el magát, a vízbe ugorva hatástalanítja a kikötőt hermetikusan izoláló víz alatti aknákat. Az utász kiszemelte magának a bázison kívül, északon a teherautó mellett dohányzó tisztet. Partra úszott, majd az aknákat felszedve lassan, kimérten közelítette meg áldozatát. Gúzsba kötözte és elvette tőle ruháját, mellyel rohant vissza társaihoz. Csónakkal mentek a komplexumtól délkeletre, ahol az őrtől való félelmükben mindhárman vízbe ugrottak és partra úsztak. Gyors aknaszedés után a kém, immár náci tiszti szerepben vette át a kezdeményezést, szinte minden katonát meg tudott téveszteni újonnan szerzett uniformisában, de vigyázott, hogy ne ismerjék fel. Mielőtt a kapun beljebb merészkedett volna, még leütötte a kocsi mellett álló tisztet, és ellopta autóját, majd peckesen besétált az erődítmény területére. Első útja Lupinhoz vezetett, átvette tőle a biztonsági iratokat, majd nekikezdett a házak, lövészállások és épületek átvizsgálásának az ellenség pozícióit szorgosan feljegyezve. A bázison átsétálva kinyitotta annak északnyugati, hátsó kapuját (a teherautó mellettit), bement a rádióközpontba, és kérte Tiny bevetését. A kommandós a teherautó mellett ért földet - landolási pontját nekünk kell kijelölnünk! -, és kettesben a kint állomásozó katonák likvidálásába kezdtek. Hamarosan bevonták „munkájukba" a búvárt és a tolvajt is, ez utóbbi szakterületében szerzett tapasztalatait széfen és fémládákon gyakorolta. Már csak a bázis tetején sétálók maradtak terítéken - a kaszárnyába gyűlt katonákkal már korábban végzett egy gránát -, majd a kulcs megszerzésével (tetőn mászkáló szürkéskék ruhás katona) bejutottak a foglyul ejtett szövetséges tengerészeket rejtő hangárba. Fins és Spooky hathatós kettőse megtisztította a terepet, közben azonban ügyeltek arra is, hogy kinyissák a zsilipkaput, és a kisebb helységekből felvegyék a Bónusz Küldetés fotódarabjait. Következett a foglyok kiszabadítása, majd pedig a kapitányt is eloldozták: ez utóbbitól újabb részfeladatokat kaptak. Az utásznak nem kellett kétszer mondani, hogy a korábban gyűjtögetett időzített bombákat és dinamitokat magához véve dúcolja alá a benzintartályokat, a légvédelmi ütegtornyokat és a torpedót rejtő házat is... Feladatát elvégezvén, kackiás vigyorral az arcán egymás után nyomta meg az időzítő szerkezeteket. Minden a levegőbe repült, szinte már indulhattak volna tovább. Spooky azonban óvatosságból lekémlelt a tengeralattjáró belsejébe, és ott néhány őrrel találkozott. Búvár bajtársával együttesen szabadultak meg a lent kószáló katonáktól, és nem felejtették el felvenni a Bónusz küldetés utolsó két képrészletét sem, majd füttyel jelezték a többieknek, hogy most már minden készen áll az indulásra. A szövetséges katonákkal együtt mindannyian lemásztak hát a hajó belsejébe.

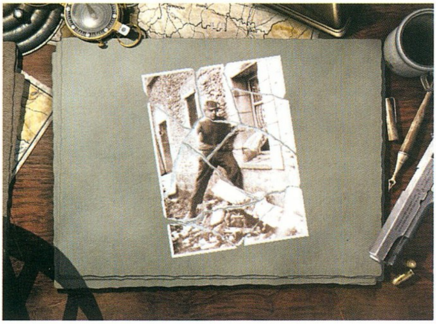


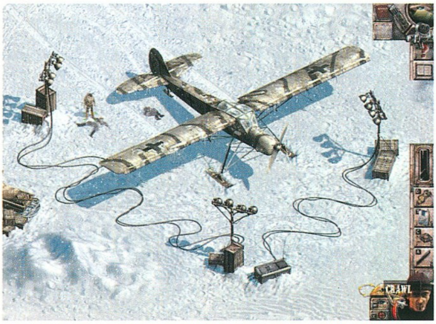
FONTOS: Összesen 11 képrészletet kell megtalálnunk, 7 a támaszpont külső pontjain, 4 pedig a bunker-bázis belsejében található (ebből 2 a tengeralattjárón).

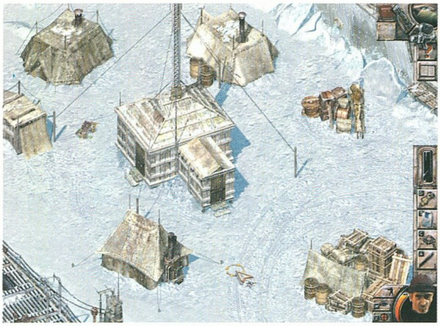
Bónusz Küldetés: Felejtsük el az egeret és a klikkelgetést, a motorcsónakot a kurzorgombokkal tudjuk irányítani, gázt pedig a Bal Shifttel adhatunk. A pálya teljesítésére bőven van időnk.

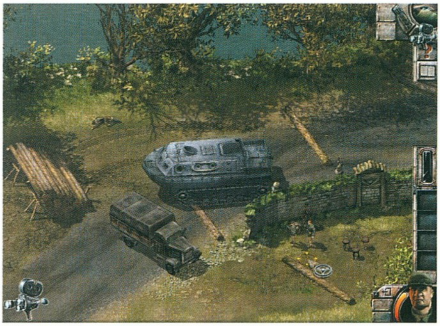
MISSION 3 - WHITE DEATH

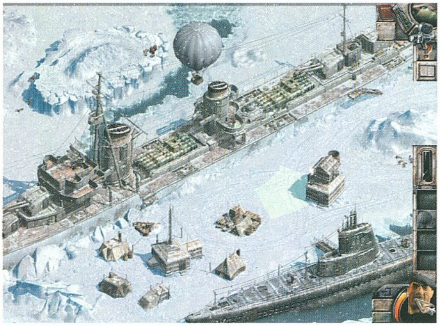
A menekülés nem volt eseménytelen, hiszen a felettük haladó hadihajó által vízbe dobott merülő-aknák megsértették a tengeralattjáró páncélzatát, így annak

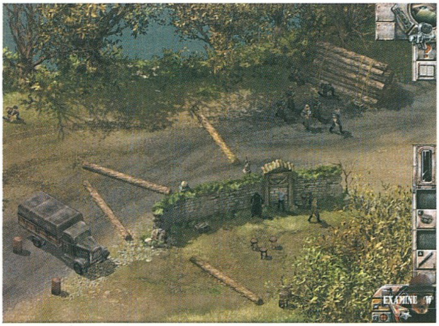












sürgősen a felszínre kellett emelkednie! Az már a balszerencse számlájára írható, hogy pontosan egy német támaszpont kellős közepén törték át a jeget, ahol Inferno és Fins kivételével a németek mindannyiukat foglyul ejtették. A zord időjárás miatt megfelelő védelem híján fagyhalál is fenyegette őket!

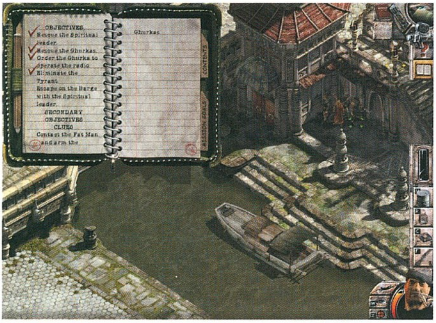
A búvár első lépésben a tengeralattjárót ürítette ki, ahol prémkabátot is talált. Kilépve úgy gondolta, hogy a rozmárok felé veszi az irányt, és csobbant egyet a jeges vízben. A két őrt letudva a hajó orra felől közelítette meg a piciny német tábort. A sátrak körüli járőröket, majd a sátrakat és a házakat is kiürítette - hamarosan meg is találta az utászt, akire azonnal prémkabátot adott, majd Tiny kiszabadítására indultak. A ház kulcsát bitorló, diskuráló tisztet cigarettával csábították el, így hamarosan a zöldsapkás is a csapat újbóli tagjává vált - ő is kapott prémruhát. Fejüket összedugva a következő tervet ötölték ki: kiszabadítják a többieket (kém, tolvaj, az ellenállás katonái és kapitányuk), megbénítják a rombolót (felrobbantják a gépházat), majd pedig a tengeralattjárón elmenekülnek innen. Fins vette kezébe az irányítást, a romboló orra felől került a repülőgép felé, miközben Tiny és Inferno fegyveres harcba keveredett a léggömböt őrző nácikkal, de szerencsére kisebb sérülésekkel megúszták a kalandot. Az utász néhány gránáttal támogatta a búvár akcióját, majd bevárták a léggömbbel érkező zöldsapkást, felvették a ládákból a robbanóanyagokat, és a romboló bevételére indultak. Az ágyút kezelő két tiszt és a többi őr sem állhatott ellen akciójuknak, hamarosan az óriás gyomrában találták magukat - hátsó traktus. Gyors cselekvésük meghozta gyümölcsét, nemsokára előkerült a kulcs, és a foglyok visszanyerték szabadságukat. A kém felöltötte az egyik tiszt ruháját és az élre állt. Az utász megvárta, amíg mindenki biztonságos távolságba kerül, majd a levegőbe röpítette az aládúcolt gépházat. Szisztematikusan haladtak előre, következhetett a hajó középső traktusa, ahol először a kapitányt, majd nem sokkal később magát az Enigma kódgépet is fellelték! A kapitánytól kapott új parancs értelmében Inferno nekilátott, hogy a kívánt három lövegtornyot működésképtelenné tegye: a szokásos tűzijáték nem is maradt el. Mindeközben az immár prémmel bélelt tolvaj elszaladt rádiózni. A Központ utasításának értelmében az Enigmát el kell juttatni részükre, így Tiny és Spooky a repülőgép felé vette az irányt, a többiek az ellenállás lelkes tagjaival karöltve pedig ismét tengeralattjáróra szállták.

FONTOS: Az elrejtett képdarabok száma 6, ebből kettő a tengeralattjárón, három a rombolón egy pedig a táborban található! Az utolsó képdarab az Enigmát rejtő irányítótorony alatt fekvő szobában, a sötét sarokban fekvő sötét ládában nyugszik!!!

Bónusz Küldetés: Öt, igencsak alulfelszerelt emberünkkel (Tiny, Duke (mesterlövész), Fins, Inferno, Tread) kell átkelnünk a folyón. Elsőnek a rádióval édesgessük magunkhoz a gépfegyveres katonát, majd új fegyverünkkel lőjük le a kétéltű járművet őrző németeket, és vegyük fel a molotovkoktélokat! Kémleljünk át túlpartra mesterlövészünkkel, és a vizet figyelő katonát szedjük le. Miután átértünk a túlsó partra, szabadul-junk meg a náci mesterlövésztől és társaitól, majd lopózzunk az út melletti farakás mögé, várjuk be az őrjáratot, és szórjuk meg őket meleg koktélokkal. Közben a többiek védekezzenek így fékezvén meg az esetleges támadókat. A még életben maradt katonákat tetszés szerinti ízesítéssel találjuk, robbantsuk fel a teherautót, végül pedig üljünk a kétéltűbe, és a földúton hagyjuk el a terepet.

MISSION 4 – TARGET: BURMA

A japán offenzívát meg kell állítani! 1942. májusában a japán csapatok nem kisebb tettre, mint India meghódítására készülnek: a feladathoz kirendelt Tiny, Duke, Tread és Lupin fel kell, hogy ku-



tassa a helyi Angol Hadsereg megmaradt csapatait (Gurkák), majd velük egyesülve motoros saroglyán ki kell mentenünk a szorult helyzetben lévő vallási vezetőt.

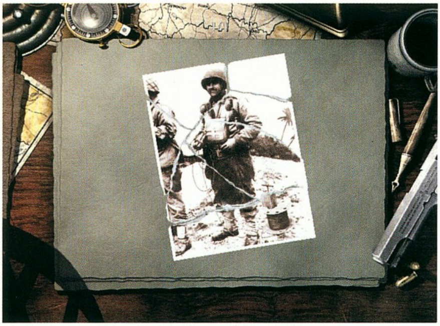
A zöldsapkás és a tolvaj könnyűszerrel hámozta át magát a folyó külső részén talált őrökön hídtól-hídig tökéletes tisztítást végezve. Pontosan és kíméletlenül fogtak neki a házak előtti strázsák eltávolításának, majd jeleztek a többieknek, és őket is felfegyverezték. A krokodilok elúszása után Tiny fejest ugrott a bizarr színű folyóba, és beúszott oda, ahol a Gurkák menedékét sejtették: meg is találta a rideg padlón éhenszomjan, fegyvertelenül kucorgó katonákat, és megpróbált rajtuk segíteni. Ehhez az akcióhoz azonban először a környező épületekből kellett a japánokat eltávolítani, amit Lupin és Tread vállalt magára. A tolvaj gyorsaságát és nesztelenségét kihasználva ütötte le az őröket, kiket a sofőr kötözött meg. Akikkel nem bírtak szép szóval, azokkal puskával és molotovkoktéllal végeztek! Mindeközben Tread nem feledkezett meg arról, hogy gyűjtse a fotórészleteket. Végre elérték a kék toronnyal díszített házat (ennek pincéjében feküdtek a Gurkák), és felszínre hozták az ellenállókat. Most már csak felszerelést kellett számukra biztosítani, így Tiny meglátogatta a kövér kereskedőt, és a pincében talált puskákkal felfegyverezte az újonnan szerzett szövetségeseket. Lupin ötletétől vezérelve minden házat, templomot, pincét és őrtornyot tüzetesen átvizsgáltak, majd csak ennek végeztével mentek el a vallási vezetőhöz. Az öreg hittanító áldását adta megmentőire, de figyelmeztette őket arra, hogy az itteni harcok még nem értek véget, ugyanis a várost kézben tartó zsarnok a dzsungelben bujkál! Biztos volt abban, hogy egy Gurka segítségével be tudják őt és kíséretét csalni a városba, ahol egészen pontosan a Buddha-szobor előtt fog várni a találkozóra. Kommandósaink kézen fogták az öreget, és Duke kivételével mindannyian a szobor belsejébe mentek, ahol védekező állást vettek fel. A mesterlövész a Gurka katonákkal együtt felvonult a rádiószobába, majd a párbeszéd után az ablakon kihajolva várt ellenfeleire! Hamarosan megjelentek, többet is leszedett közülük, mielőtt lőni kezdtek rá, ekkor fedezékbe ugrott, majd a fegyveresek karéjában türelmesen várta, hogy azok felérjenek a létrán. A pokol kapui megnyíltak: több, mint egy tucat katona - köztük maga a zsarnok - özönlött be, és hagyta ott a fogát a létra tetején. Életben voltak mindannyian, igaz, kisebb-nagyobb sebesüléseket szenvedtek, de fásli és konzerv volt kéznél bőven. A mesterlövész egészen addig folytatta vakond-technikáját, amíg a szobor közelében volt még katona, majd a zöldsapkás hason kúszva csúszott elő a szoborból, és zárótűzzel fogadta a hívatlan vendégeket. Addig nem nyugodhatott meg, amíg mindannyian nem terültek el a földön, ujja mindvégig a ravaszon cidrizett, elkapta a harc heve. Az utolsó halálüvöltés elhalásával a többiek a vallási vezetővel az oldalukon bújtak elő, majd kimért lépésekkel indultak meg a saroglya felé, melybe végül egyenként beszálltak.

FONTOS: Egész pontosan 9 képdarabot kell felkutatni, ezek hiánytalan összegyűjtéséhez az összes házat tüzetesen át kell kutatni!

Bónusz Küldetés: Két tábor, a nácik és a kommandósok-ellenállás között Deathmatch-mérkőzésre kerül sor. A németek három hullámban, hatalmas túlerőben támadnak, így a győzelem erősen izzadtságszagú lesz: helyezzük szövetségeseinket hasalva a betonfal és a kő közvetlen szomszédságába, a mesterlövészt húzzuk egészen a térkép aljáig, az utászt tegyük a fal tövébe, a sofőrt pedig a kő mellé - a zöldsapkással maximum beáshatjuk magunkat a földbe, hogy a harmadik hullám végén puskával a kézben ő is bekapcsolódhasson az akcióba. Különösképpen az ellenfelek gránátosaira és mesterlövészeire vigyázzunk, őket mindenáron meg kell állítanunk, mielőtt végzetes pusztítást végezhetnének soraink-ban – erre használjuk Duke-ot!

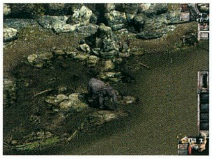
MISSION 5 - BRIDGE OVER THE RIVER QUAI

1942. júniusában a japánok tovább folytatják előrenyomulásukat. Most éppen Thaiföldet és Burmát próbálják meg a Kwai folyó fölött átívelő vasútvonallal összekötni. Tiny, Fins, Tread és Lupin



feladata nem kevesebb, minthogy ezt az újonnan épült átjárót szabotálja!

A művelet sikerét a zöldsapkás és a búvár klinikai pontosságú és kíméletlen közös akciói próbálták meg garantálni, az elérhető fémládákat végül a tolvaj törte fel. Gyorsan megtisztították a folyó egyik oldalát, miközben a riadt elefántot Lupin nyugtatgatta, sőt, alig lehetett lebeszélni arról, hogy az állat hátán vágjon át a folyón. Hogy elfoglalja magát, felkúszott a termésfalon, és leütötte a sín mellett álló japán őröket, akiket a többiek gúzsba kötöztek. Hol cigarettával, hol borral édesgették magukhoz a híd és a túlsó part északi táborának őreit, míg végül a tábor legnagyobb házából a robbanóanyagot is magukhoz vették. Guinness kiszabadításához elcsalták az őt őrző izomembert, és elvették a kulcsát, majd házról-házra haladva adták elő „húsvéti locsolóverseiket" - maximális sikerrel. A fogoly a szomszédos ház makettjén avatta be őket a híd statikai hiányosságába, és egyúttal megkérte őket bajtársainak szabadon engedésére is. Ez utóbbi feladatnak a búvár tett eleget, aki megvárta, amíg a krokodilok tovaúsznak, majd vízbe engedte a ketrecbe zártakat, végül pedig fejest ugorva nyitotta ki kalickájuk ajtaját. Ezzel egyidejűleg Tiny elhelyezte a híd hordói között a robbanóanyagot, a tolvaj pedig elküldte a megtévesztő táviratot. A kelepce ezennel bezárult, a vesztébe száguldó vonatnak a sín mellett állva integettek...



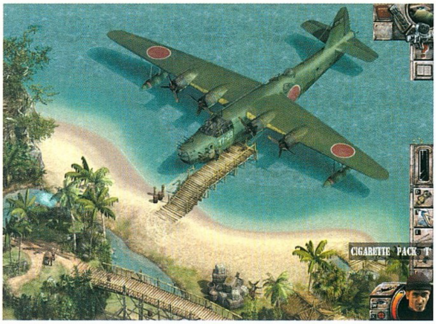
FONTOS: A 7 részre tépett kép darabjai mind jól látható helyen, házakban találhatók egyet kivéve, melyet a hídon, a hordók közé dugva találunk.

Bónusz Küldetés: Inferno és Lupin éjszakai küldetése pofonegyszerű. A tolvaj leüti a közelben bóklászó őröket, az utász kötözi őket, de közben fürge emberünk már a póznákon és a kábelen csimpaszkodva a pálya túloldalán jár: elcsendesíti az őröket, lekapcsolja a reflektorokat, feltöri a fémládát, és felveszi az ott talált gránátokat. Az utásznak nincs más feladata, mint egyet a sűrűbe dobva megvárni, amíg a többiek összefutnak, és közéjük hajítani a halált hozó tojást. Az esetleg még életben maradtakat pedig gyerekjáték hűvösre tenni!

MISSION 6 - THE GUNS OF SAVO ISLAND

A Salamon szigeteken létesített óriási japán légi bázis védelmének kulcsa a Savo sziget. Jól tudja ezt Tiny, Fins, Inferno és Tread is, ezért 1942. júliusában csónakba szállnak, hogy megsemmisítsék a sziget nagyteljesítményű, föld alatti járatokba épített ágyúit.

Kissé tanácstalannak tűnnek, mert egyik oldalról a parti őrség, a másikról pedig távcsöves katonák kémlelik a partszakaszt. Talán ezért is döntenek úgy, hogy elsőként beszélnek a szigeten található hajótöröttel: az angol szemmel láthatóan hibbant, de néhány hasznos információval azért szolgál számukra. Döntésük értelmében a misszió végrehajtását Finsre bízzák, aki összegyűjti bajtársaitól a késeket, alámerül, és kelet felé veszi az irányt. Úgy látszik, errefelé kincs a cigaretta, ezzel a csalival igencsak gyorsan halad előre, a bányajáratban végigmászva pedig már a fogoly ketrece mellett találja magát. A pilóta felajánlja segítségét, a móló mellett állomásozó hidroplánon mindenkit kimenekít majd a szigetről. Egyelőre azonban a búvár őt a fövenyen helyezi biztonságba mellé pakolva le a talált robbanószereket. A kötélen felkapaszkodva folytatja előrehaladását, és a zöld bunkerben lefelé vezető lépcsők végén meg is találja a keresett japán kapitányt - nála van az alagutakba vezető kulcs -, de mivel sokan nyüzsögnek körülötte, inkább folytatja megkezdett szigeti körútját. Leereszkedik a repülőgéphez, majd a benne szorgoskodó katonáktól is megszabadul, végül pedig a bázis szívét és a partszakaszt kémlelő őröket távolítja el az útból. Társaihoz visszatérve felfegyverzi őket, immár közös erővel érkeznek meg a kulcsért. Rövid, de sikeres tűzpárbaj végén a kulcs az övén fityeg, majd az



aranyszobor mellett az utász lyukat robbant a falba, így a zöldsapkás egyenesen a gépig tudja cipelni a nehéz majmot. Leereszkednek hát a földalatti járatokba! Lent óvatosan közelednek az ágyúkhoz, melyeket az utász robbanószerrel támaszt ki. Az ám, de a fotó még hiányos, ezért az utolsó szálig kifüstölik a lent éppen pihenőjüket töltő katonákat! A felszínre érve Inferno összpontosít, és egymás után aktiválja a tölteteket: az óriási erejű robbanássorozat megremegteti az egész szigetet. Dolguk végeztével beszállnak az időközben vadul integető kapitány mögé a repülőgépbe, és maguk mögött hagyják a kipusztult szigetet.

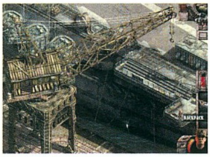
FONTOS: Ha nem akarunk a kulcs megszerzésével vesződni, akkor akár azt a lángvágót is használhatjuk a bunker ajtajának kinyitására, melyet a part menti hajóroncs rejt. Számoljunk azonban ellenséges búvárok jelenlétével! A fénykép összesen 10 részből áll össze egésszé.

Bónusz Küldetés: Három emberünkkel először ki kell szabadítanunk a fogolyként tartott utászt. Hasznos, ha a kémre rögvest ráadjuk az álruhát, a másik kettővel pedig az első falig szaladunk. A tiszt háromszor két katonát fog elküldeni keresésünkre, kiktől fakultatív módszerekkel szabaduljunk meg, végül magától a tiszttől és személyes kísérőitől is. A zöldsapkással másszunk fel a póznára, majd essünk le a fal tetején, és az utásztól kapott létrát gördítsük le. A kábelen másszunk el a teherautó háta mögé, végezzünk az őrökkel, vegyünk fel még egy létrát, az aknakeresőt és a drótvágót! Vigyük ezeket vissza, a létrát gördítsük le a fal túloldaláról, majd a drót elvágása és az aknák felderítése után mindenkivel szálljunk be a teherautóba, és hajtsunk tova.

MISSION 7 - THE GIANT OF HAIPHONG

1944 tavaszán a japánok szinte teljes egyeduralomra tettek szert Indokínában. Számos erődítményük közül a legjelentősebb HaipHong támaszpontja, melyet a mellette fekvő városka lát el nyersanyaggal és élelmiszerrel.

Egy szerencsétlen véletlen folytán Tiny egyedül találja magát a városka déli részében, de rádión értesíti a raktárban rekedt Infernót és Lupint, hogy amint tud, segítségükre siet. Cigaretta és adó segítségével jut át az első katonákon, és a játszadozó gyerekek után hamarosan el is ér a boltoshoz. A férfi elárulja neki, hogy Natasha is a városkában van, egy olyan házban húzta meg magát, ahol a japánok nem találhatnak rá. Zöldsapkásunk nem habozik tehát, megkeresi a házat, és a padlásról bemászva lép akcióba: rövid idő múlva a lány már mellette lapulva követi őt a raktár felé. A hatalmas, négyszögletes épület elüt a település többi építményétől, ráadásul a szinte megállás nélkül rakodó munkás és teherautója is előtte áll meg: az őröktől hemzsegő területen katonánk a hölgy hathatós segítségével iktatta ki japán ellenfeleit. Az utász ismertette a részletes tervet, minek értelmében fel kell jutniuk a kikötőben horgonyzó anyahajó fedélzetére. Az ám, de előbb fel kell robbantaniuk mindkét üzemanyagtartályt! A tolvaj megérzése igaznak bizonyult, a városban nem tör ki riadó, ha a katonák lövéseket hallanak, ezért magukat megfelelően beásva kezdtek neki a zsoldosok felszámolásának. A kézigránátok és a puskák megtették hatásukat, az elnéptelenedett mólón már csak a tanktól kellett érzéketlen búcsút venniük, végül pedig következhettek az üzemanyagtartályok. Két, egyenként is hatalmas detonáció hulláma szaladt végig az anyahajó oldalán, de senki nem bukkant elő a környező raktárakból. Éppen a hajó felé indultak, amikor Lupin vészjóslóan intett a fedélzetről lefelé kémlelő mesterlövészre, és még mielőtt bárki is mukkanni tudott volna, futásnak eredt. Felkúszott a létrán, a daru állványzatáról a fedélzetre ugrott, majd leütötte az őrt, és leeresztette a nála lévő kötélhágcsót. Füttyjelét meghallva a többiek is mozgásba lendültek, majd elrejtőztek a konténerben. Érezték, ahogy az óriási test mozgásba lendül: kifutottak a nyílt óceánra.



FONTOS: A 14 képrészlet mindegyike a városka épületeiben van elrejtve, a kikötőt körbevevő fal mögött húzódó raktárakban és barakkokban egyetlen egy sem rejtőzik!

Bónusz Küldetés: Az anyahajó számos géppel a fedélzetén futott ki, melyeket a japánok szárazföldi célpontok ellen szerettek volna bevetni. A zöldsapkás rövid idő múlva szerzett egy drótvágót, mellyel a gépek hátsó szárnylapját rögzítő drótokat vágta szét. Eleinte könnyen haladt, de a trenírozó kadétok kiiktatásához a sofőr molotov-koktélját is igénybe vette. Mikor minden zöld gépet szabotált, a parancsnoki híd felé vette az irányt. A legénységet hidegre téve rádión leadta az anyahajó pozícióját, majd kirohant, és társaival együtt a két fehér kisgépbe ülve felszállt a fedélzetről (ez utóbbi

az őket üldözőbe vevő japán pilótának kevésbé meggyőzően sikerült).

MISSION 8 - SAVING PRIVATE SMITH

1944. június derekán piciny csapat érkezett Cherbourg felszabadítására. A megszállt város utolsó bástyáját a minden irányból körbevett szövetséges egységek jelentették. A települést fel kell szabadítani a náci megszállóktól.

Mindenért a zöldsapkást okolták! Óvatlan manőverével felkeltette a nácik figyelmét, így történhetett, hogy a német őrség körbevette, és elvezette a csapat tagjait. Kiszabadításuk, ez a könnyűnek cseppet sem mondható feladat Lupinra várt: az akció sikere tehát ezen a cingár, vézna emberen állt vagy bukott...

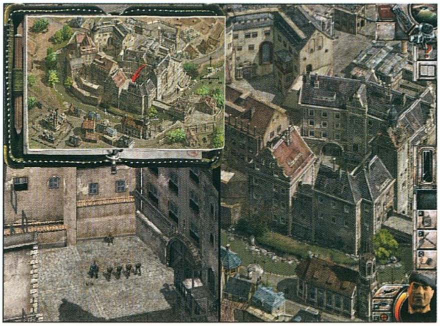
Villámgyorsan felmászott annak a háznak (fogadó) a padlására, ahová Tinyt vitték, és ki is szabadította. Együttműködve szereltek le mindenkit, aki a házban vagy környékén járőrözött, majd a mesterlövész (folyóparti ház) felé folytatták útjukat. Ide a tolvaj jutott be elsőként - az ablakon át -, majd pedig az ajtót feltörve engedte be izmos bajtársát. A vallatáson részt vevő mesterlövész hamarosan ismét szabad volt, és vele megerősödve - immáron könnyedén kezelve az eléjük tornyosuló náci erőket - foglalták el lőállásaikat az utász fogvatartóinak házánál. A levegőbe leadott lövés felkeltette az őrök figyelmét, akik ahogy az utcára özönlöttek, úgy kapták az ólmos áldást. Az utásszal kiegészült csapat következő útja a repülőgép-roncshoz vezetett: Duke leszedte a túlsó partról figyelő őröket, Inferno átvágta a drótot, felkapkodta az aknákat, és lángvágóval nyitott rést a gép törzsén. Bent felvették a képrészletet, majd Tiny a vízbe ereszkedett: a rejtett járaton keresztül érkezett el Smith közlegényhez, akinek sebeit bekötözte, és kitartásra szólította fel, mielőtt visszakászálódott volna övéihez. Az ellenséget a fahídon közelítették meg; ismét igénybe vették Duke páratlan szemét, majd kúszva haladtak előre. Hátulról kerítették körbe ellenfeleiket, ahonnan Inferno gránátokkal szórta meg őket, a többiek pedig fedezték. A német deszantosokból hamarosan hírmondó sem maradt, ekkor Lupin először felfeszítette a gödörben álló fémláda zárját - utász társa magához vette a rakétavetőt -, majd az ablakon bemászva az ajtózárat is megpiszkálta. Minden szövetséges katonát magukkal vittek, és mindannyian a rádiós házba zárkóztak be, mielőtt Smith a készülékhez lépett volna. Rossz híreket kaptak: a németek felkészültek a menekülésükre, újabb egységeik már úton is vannak, hogy visszafoglalják a válroskát. A négy tankot is sorukban tudó ellenséges erőket minden áron meg kell állítani: semmilyen körülmények között sem szabad a harckocsiknak a főtéren megjelenniük! Pattogó vezényszavak szikráztak a levegőben, ahogy az ajtó felé fordulva védekezésre állították a szövetséges katonákat, az emeleti ablakon kikémlelő mesterlövész és utász pedig váltogatva szedték ember- és gépáldozataikat. Az végképp nem okozott gondot, ha a nácik az ajtón keresztül próbálták meglepni őket, hiszen a lépcsőn álló sorfal azonnal leszámolt a nemkívánatos vendégekkel. A harckocsik szép komótosan gördültek át a hídon, a pontos rakéták azonban elejét vették tovahaladásuknak! Nem sokkal később a németek végzetes veszteségeket szenvedtek, és maradék egységeik megadták magukat...

FONTOS: A szétszakadt kép hat darabból áll, összeragasztása most kivételesen nem bónusz küldetés a jutalmunk, hanem csak így kerülhet sor a német invázióra!

MISSION 9 - CASTLE COLDITZ

A Colditz kastélyában létesített német börtön minden idők legjobban őrzött objektumainak egyike, hiszen a németek szerint egyenesen lehetetlen innen megszökni. Tiny, Duke, Tread és Spooky most mégis szöktetést fognak végrehajtani, hiszen elfogott bajtársuk, Lupin nagyon nagy bajba került: az elé vezényelt osztag a riadó legkisebb jelére tüzel, és kioltja életét!

Sajnálatos módon a csapat tagjai külön értek földet, ami megnehezítette az akció sikeres végrehajtását. Először az üvegházak mellől induló zöldsapkás lendült akcióba, aki a házak majd a gyárépületek kitisztítása után érkezett el a híd tövéhez. Ekkor lépett a képbe Duke, aki a háztetőkön és a kastély várormán figyelő őröket vette célba. Innen ketten együtt folytatták útjukat a teljesen elszigetelődött sofőr felé minden házat, gyáregységet és embert alaposan átkutatva. A templomba betérve tiszti uniformissal látták el a kémet, aki nemcsak ez utóbbit, de a kezdeményező szerepet is magára vette, hathatós segítségével Tread is hamarosan hozzájuk csapódhatott. A néhány, kapu előtt álló őrszem nem okozott gondot, és a hatalmas kovácsoltvas csappantyúk elégedetten nyikorogtak, ahogy beléptek a kastélyba. A felső őr gyors munka volt, a kivégző osztagot pedig kábító gránát terítette le, majd megkötözték őket. Lupin visszakapta szabadságát, és újabb információkkal szolgált: a németek összesen 56 rabot tartanak fogva a komplexumban, nekik mindegyiküket szabadon kell engedniük! Ehhez elegendő, ha náci uniformisokat adnak nekik, ők azokat magukra öltve komótosan sétálnak majd ki a kapun. Először az épületegyüttes északi szárnyát vizsgálták át, itt csak és kizárólag őrökkel futottak össze, de az egyik szobában a fogason lógó kabátban végre rábukkantak a keresett Kódnyomatra. Átmentek a déli szárnyba, ahol ismét rengeteg őr fogadta őket, de végül csak sikerült a Kódtárat és a titkos kódokkal ellátott térképet is magukhoz venniük. Itt találták meg az egyetlen átjárót is, mely a börtönszárnyba, a foglyokhoz vezető utat nyitotta meg előttük. Az udvaron tanácskoztak, majd döntésük értelmében az akcióért



Spooky és Lupin felelnek, a többiek itt várják meg őket. A két férfi szisztematikus kutatásba kezdett, pincét, padlást, emeletet, minden eldugott zugot tűvé tettek, hogy maradéktalan számban felleljék a rabokat. Hosszú órák teltek el az akció kezdete óta, míg végre az 56. szövetséges fogolyra is német zubbony került. Fellélegeztek! Az összerakott tervet, mely a Párizs elleni támadás részleteit tartalmazta Tiny vette kézbe, felsietett vele a rádióadóhoz, és kapcsolatba lépett a hírszerzés Központjával.

FONTOS: Kimondani és leírni is sok, de a fotó 30 darabból áll össze, szerencsénkre a kastélyban nem elszórtan, hanem csokorba fűzve találjuk majd meg őket!

Bónusz Küldetés: Az utász és a sofőr mókázásának leszünk szem- és fültanúi. Egy tank „volánja mögül" néznek farkasszemet négy náci tankkal, egy páncélozott autóval és három gránátossal. (Rettenetesen kicsi és könnyű pálya, a helyenként idegsejteket ölő Colditz után pihentető szórakozást nyújt!)

MISSION 10 - IS PARIS BURNING?

1944. augusztusában a Párizst négy éve kezükön tartó németek ellen a szövetséges csapatok jelentős inváziót indítottak. Vereséget sejtve a náci csapatok bombákkal tömték tele a várost, hogy azt porig rombolják: majdnem teljes létszámú kommandónk feladata a detonátor hatástalanítása és a kapcsolat felvétele Natashával.

A metróból indulva a búvárral tegyük tisztába a terepet, majd a zsákmányolt tiszti uniformist adjuk rá a kémre. A felszínre érve először induljunk meg a térkép északi csücske felé, majd vegyük az irányt keletnek. A trafik oldalánál álló SS-tiszt (fekete ruha) zsebében lapul a később még szükséges kulcs. A teherautó háta mögött nyissuk fel a fémládákat, az utász hátizsákjába tömjük be a robbanóanyagokat, és haladjunk az épület felé, azaz délnek. Ne felejtsük el a páncélozott autót megsemmisíteni! A házhoz érve azok után vonjuk magunkra az őrök figyelmét, hogy a környéket aláaknáztuk: az összecsődülő katonákat robbantsuk fel, a maradékot pedig lepjük meg kézigránáttal. Az első épületszelvényben lift segítségével juthatunk el az emeletekre, ahol Natashát is megtaláljuk. A hölgy továbbítja a parancsot, melynek értelmében az Eiffel-torony tetején elhelyezett rádióval kell hírt adnunk a Központnak akciónk sikeréről. A keresett detonátor kapcsolóját az épület déli szárnyának legfelső emeletén találjuk meg, őrök és tisztek társaságában. Amint Inferno hatástalanította a szerkezetet, Duke-kal lejtsünk ki a teraszra, iktassuk ki a mesterlövészeket, és az erkélyen körbesétálva szedjünk le mindenkit, akit csak be tudunk célozni. Az ily módon szabaddá vált tankba préseljük be az utászt és a sofőrt, majd tisztítsuk meg a pályát – egyedül az ellenséges tankra kell figyelnünk, a katonák nem rendelkeznek elegendő fegyverzettel a tank megsemmisítéséhez. Ha ezzel is megvolnánk, vigyünk mindenkit a torony lábához, a keleti vagy a nyugati szárnyból juthatunk fel annak első emeletére. Ide elkél majd Duke és egy géppuskás segítsége is, de a kezdeményező szerep továbbra is Spookyé marad. Menjünk feljebb még egy emeletet, ahol középen szálljunk bele a harmadik szintre tartó újabb liftbe, végül másszunk fel a létrán, hogy kijussunk a torony legtetejére, és használjuk a rádiót!

FONTOS: Az Eiffel-tornyot ábrázoló fotó 17 részből tevődik össze, melyek túlnyomó részét az épületegyüttes rejti.

Bónusz Küldetés: Elsőként Duke hathatós közreműködésére lesz szükség, Lupin csak ezután kúszhat át a szögesdrót alatt, hogy a fémdobozt feltörve visszaszállíthassa a drótvágót. Némi lőfegyver zsákmányolásával végezzünk az összes kinti őrrel, majd még mielőtt a tolvaj a villanypásztoron keresztül bemászna a bunkerba, dobjunk be egy molotovkoktélt a biztonság kedvéért. A megégett embertől vegyük el a kulcsot, lőjük le a belső őröket, nyissuk ki az ajtót a kulcs segítségével, majd mind a négy emberünkkel szálljunk a német autóba, és hagyjuk magunk mögött az utolsó pályát.

PISZKOS TIZENKETTŐ?

Mint a fentiekből kiderül, a Commandos 2 nem csupán két gyakorló pályából és tíz teljes küldetésből áll, hanem ügyességünknek, kitartásunknak és szemfülességünknek köszönhetően akár kilenc bónusz küldetésben is részt vehetünk. Ezek az általában rövid, gyorsan teljesíthető pályák olyan pluszt adnak a játékhoz, ami miatt kár lenne őket kihagyni. Az sem mellékes, hogy jelenleg még nincs olyan csalás vagy pályaugró kód, melyekkel ezeket az epizódjellegű szinteket el lehetne érni, azaz ténylegesen érdem teljesítésük – még kitüntetéssel is honorálják!

Azok kedvéért, akik nem éreznek magukban elég türelmet ahhoz, hogy a játékot végigvigyék, de nem vetik meg a vizuális orgazmust (sorry), álljanak itt a Nehéz szint pályakódjai: PLKUM, JE5SH, DFY3B, K9D3H, NMWQ9, 16G3L, WL3CZI, LPQ6T, SRCM8, PAEN8.

KOMBINATORIKA, MAGAS FOKON

Végül egyetlen jó tanács: a Commandos 2 nem pixelpontra kiszámított akciókra épülő, idegőrlő játék! A rengeteg felvehető és használható tárgy közül előbb-utóbb mindenki megtalálja a játékstílusához leginkább illőket: az a szép benne, hogy szinte végtelen számú kombináció létezik, minden rajtunk, játékosokon áll! Kezünket pedig soha, de soha ne vegyük le az F9-F10-F11 bűvös billentyűzethármasról!

Dauby
dauby73@hotmail.com

GONDOLATÉBRESZTŐ

ÍGY ÍRUNK MI

Előző hónapban már előrevetítettem, hogy ebben a számban folytatom a játékvilággal kapcsolatos tévhitek eloszlatását, és a tesztelésre, valamint a játékmagazinokra fogok kitérni. Ígéretem egy picit módosítanám, mivel rengeteg anyagot hoztam össze, és nem akarom mindet két oldalba sűríteni. Most tehát a fejlesztőcégek tesztelőiről nem ejtek szót – majd egyszer visszatérek érdekes és cseppet sem irigyelendő munkájukra –, hanem kifejezetten a játékmagazinoknál működő tesztelés, újságírás kulisszatitkaiba próbálom meg beavatni az olvasókat. Igencsak ingoványos terület ez, könnyen előfordulhat, hogy akaratlanul is megsértek valakit. Ezért rögtön a cikk elején szeretném leszögezni, hogy a lentiek szigorúan az én – mindössze 4-5 éves újságírói tapasztalatomon alapuló – véleményemet tartalmazzák, konkrét lapoktól, pártállástól függetlenül. Kritikai észrevételeimet általánosságban fogalmazom meg, mindenfajta célzatosság nélkül, mindenki döntse el, hogy magára veszi-e ezeket. Természetesen továbbra is állok elébe mindenfajta ellenvéleménynek, észrevételnek, hozzászólásnak. (Egy utolsó megjegyzés a korrektség kedvéért: a cikkhez felhasználtam a PC Dome fórumában megjelent egyik hozzászólásom néhány részletét.)

A VÉLEMÉNY SZABAD

A játékismertetők minden újságnál rengeteg támadást kapnak, sokaknak a cikkírók véleménye nem tetszik, néhányan objektivitást várnának el egy ismertetőtől, de legtöbben azok vannak, akik azt kérik számon az újságírón, hogy nem játszott eleget adott játékkal. Ezek súlyos vádak, de az első kettőt csípőből lehet szerelni a műfaj definíciójával. A kritika ugyanis véleményközlő sajtóműfaj (bővebben: Sajtókönyvtár/Műfajismeret, Omni Media, 1999). Mivel az elnevezés a görög „krino", azaz „ítél" szóból származik, a műfaj nevéből is látszik, hogy véleményt tartalmaz, tehát szubjektív. Nem véletlenül nevezzük azonban „ismertetőnek" is ezeket a cikkeket, hiszen a kritika célja kettős. Az újságírónak egyrészt a lehető legtöbb információ közlésével be kell mutatnia a kritizált terméket (eszmét, rendezvényt stb.), másrészt meg kell ismertetnie az olvasót a saját élményével, azokkal az élményekkel és benyomásokkal, amelyeket a kritizált termék (eszme, rendezvény stb.) keltett benne. Éppen ezért butaság objektivitást elvárni egy ennyire szubjektív műfajtól, a tények tiszteletben tartását és a tárgyi tévedések mellőzését azonban nemcsak hogy el lehet várni, de meg is kell követelni. Mi van akkor, ha az infók a helyükön vannak, de a cikkíró véleménye nem egyezik az olvasóéval? („Stöki, a Fallout Tactics egy nagy rakás bélsár, minek adtál rá olyan magas százalékot?") Ezen a ponton kerül képbe az olvasó legnagyobb felelőssége, a tolerancia. A vélemény tartalma ugyanis nem minősíti a cikket, az írás attól még lehet jó, hogy a benne foglalt vélemény nem egyezik az olvasó meglátásaival. Az olvasónak tudnia kell elfogadni az övétől eltérő véleményt. Cserébe viszont joga van ahhoz, hogy fenntartásokkal kezelje az újságíró további cikkeit: ha úgy látja, hogy XY cikkíró véleménye sorozatosan eltér az övétől, valószínűleg egy idő után már nem fogja mérvadónak tekinteni XY kritikáit. Példának okáért, én elvárom egy játéktól, hogy az engine, a technológia kövesse a kort. Több programot gyaláztam már emiatt (többek között a Dune 2000-et, a Force Commandert, legutóbb pedig a Myst 3-at). Persze, a hangulat, a sztori és a játékmenet is elengedhetetlen kellékei a jó játékoknak, de emellett én a legtöbb játékműfaj esetében elvárom, hogy a programok kihasználják azokat a drága 3D-kártyákat, RAM-okat és procikat. Ugyanakkor sokan vannak, akik úgy gondolják, hogy ha a hangulat és a játékmenet rendben van, akkor a játék már szórakoztat, és innentől kezdve mindegy, hogy 2D-s vagy 3D-s terepen, 640 x 480-ban vagy 1600 x 1200-ban. Ezek az illetők valószínűleg nem értenek egyet a cikkeimmel, én pedig nem osztom az ő nézetüket. Ettől függetlenül tiszteletben tartom a véleményüket, és cserébe elvárom, hogy ők is tartsák tiszteletben az enyémet. Szerintem ez a korrekt olvasó-újságíró kapcsolat alapja.

IDŐTLENKEDÉS

A „nem játszottál eleget a játékkal" váddal szemben már nem ilyen egyszerű a helyzet. Minden újság időre készül, és igyekszik mindig a legfrissebb játékokról írni, ezért ha megjelenik valamilyen játék, nem lehet várni a következő lapszámig. Emiatt az újság tényleges elkészülése (korrektúrázás, tördelés, nyomdai átfutás) előtt a cikkíróknak a legjobb esetben is csak legfeljebb szűk 2,5-3 hetük van arra, hogy egy játékot kipróbáljanak, de ha az utolsó pillanatban esik be egy nagyobb név, inkább csak napokban mérhető a játékkal eltölthető idő. Azonban amire a cikk megjelenik, addigra egyrészt az olvasónak jó esélye van arra, hogy jóval többet játszszon a játékkal, mint a cikkíró, másrészt a neten a különböző rajongói honlapokon már elérhető rengeteg háttér-információ, mélyebb kritika, ad absurdum a teljes végigjátszás. Emiatt (is) úgy tűnhet, hogy a cikkíró nem foglalkozott eleget a játékkal. Emellett nem szabad elfelejteni, hogy – mivel csak játékkritika-írásból nehéz lenne megélni – a legtöbb cikkíró dolgozik, vagy még tanul. Ráadásul egy kritikus általában több játékot is tesztel, emiatt megint csak kevesebb ideje jut egy-egy programra. Persze, az lenne az ideális, ha mindenki csak egy játékról írna, csak éppen nagyon kevés ama emberek száma, akik a játékokhoz és az újságíráshoz is értenek valamelyest – illetve lehet, hogy sokan vannak, csak éppen nem kopogtatnak a játékmagazinoknál. Emiatt egy tesztelőnek 2-3 játékkal is meg kell birkóznia egy hónapban, ugyanakkor nagyon kell vigyáznia, hogy ne essen át a ló túlsó oldalára. Én speciel sokallom, ha valaki – hangsúlyozom, laptól függetlenül – egy hónapban 4-nél több játékkritikát ír. Ez ugyanis azt jelenti, hogy az illető átlagban még négyöt napot sem foglalkozik egy játékkal, márpedig ennyi feltétlenül szükséges ahhoz, hogy korrekt, információban dús kritika szülessen, amelyben nem fordulnak elő születlenségek. Különösen igaz ez ma, amikor egyre hosszabb, egyre magasabb replay value-val bíró játékok jelennek meg. Arról nem is beszélve, hogy az utóbbi években egyre több program próbálta az első néhány órában elkápráztatni a játékost, hogy bizonyos hibák (játéktervezői monotonitás, bennmaradt bugok) csak később derüljenek ki. Ilyen volt a 6 pálya után dögunalomba fúló Unreal, az „utolsó pálya bugos" Black & White, de szerintem a Max Payne is. Ilyenkor a játék egyszerűen becsapja a felületes cikkírót, és emberünk olyan dicshimnuszt zeng a programról, amely egyáltalán nem tér ki a későbbi negatívumokra. Sajnos, hosszabb játékok vagy rövidebb határidők esetén ennek mindenképpen fennáll a veszélye, ezért az olvasónak itt is engednie kell egy kicsit. El kell fogadnia, hogy egy-két hét kevés arra, hogy a cikkíró végigjátssza a játékot, kipróbálja multiplayerben is, utánanézzen a háttér-információknak, több konfiguráción is teszteljen, képeket lopjon, és végül megírja a cikket, lehetőleg összehasonlítva a műfaj többi képviselőjével és esetleg még kisebb szövegdobozokkal is színesítve azt. Ehelyett a cikkíró annyit tud csak tenni, hogy MEGPRÓBÁL minél többet játszani a játékkal (csak a rövidebbeket tudja végignyomni), utánanéz minél több háttérinfónak (szerintem erre mindenképpen muszáj időt szánni), ha lehetőségei engedik, több konfiguráción tesztel, képeket lop (nyilván ezt sem lehet megúszni), majd megírja a cikket (ha ideje és a terjedelem engedi, kis szövegdobozokkal együtt). Nehéz kenyér tehát a játékkritikusé, és erre hamar rájön az az olvasó, aki hasonló babérokra törve megpróbálkozik valamelyik lapnál, aho! rögtön próbacikket kérnek tőle…

ÍRÁS LESZ A VÉGE

Ha már ide lyukadtam ki, hadd fejezzem be ezt a cikket néhány, a kezdő cikkíróknak szánt jó tanáccsal, továbbra is saját tapasztalataimra építve. Mindenekelőtt azt tudom tanácsolni az „utánpótlásnak", hogy csak olyan

játékstílus(ok)ról írjon, amelyik(ek)ben otthon van. Nincs borzasztóbb annál, ha egy laikus nyilvánosan próbál vért izzadva okoskodni arról, amihez nem ért. Ha például én írnék a repülőszimulátorokról, valószínűleg ezekkel esne a PC Guru előfizetőinek száma, de talán még az ingatlanárak is lemennének a kiadó környékén... A hozzáértés mellett a magyar nyelv mélyebb ismerete is követelmény: a jó cikkíró választékosan fogalmaz, helyesírási hibáival, magyartalanságaival nem ad sok munkát a korrektornak. Fontos az egyéni stílus is, amelyre mindenkinek magának kell rátalálnia, de minden újságnál egy picit az újság stílusához kell igazítani azt. A tehetség azonban még mindig nem elegendő ahhoz, hogy valaki jó cikkíró legyen. Legalább ennyire fontos a hajlandóság, hogy az író a játékról írjon, az olvasóknak írjon, és tisztelettel írjon. Ez triviálisan hangzik, mégis a legtöbben itt buknak el. Van olyan például, akinek cikkeit csak a „hardcore" játékosok értékelik, annyira szűk szubkultúrának írja – talán akaratlanul. Persze, a másik véglet sem jó, a cikkeknek nem egy játékos-csoporthoz kell szólniuk, hanem 'A' játékosokhoz. Aztán van, aki nem az olvasóknak ír, hanem saját gyönyörűségére – általában ezek az illetők nem néznek utána a játékoknak, és cikkeikben több az idétlenkedés, mint az érdemi infó. Megint mások – néhány ifjú titán – már a harmadik cikk után veteránként viselkednek, ez sem követendő példa. Aztán van, aki nem adja meg a kellő tiszteletet az olvasóknak, vagy akár a játékfejlesztőknek. Az ilyen ember túlkritizálja a játékokat, anyáz, fikáz és egyáltalán nem értékeli a programokba fektetett munkát. A fenitek olyan hibák, amelyekbe nagyon-nagyon könnyű beleesni, sőt, amelyekbe a kezdő cikkírók túlnyomó része bele is esik (én is fel tudnék mutatni korai zsengéim közül néhány elborzasztó példát). Aki komolyan gondolja ezt a gyönyörű szakmát, az minden cikke után tartson önkritikát, ismerje be hibáit, és kellő tisztelettel, de azért bíráló szemmel közeledjen a tesztelt programok felé. Szánjon elég időt a játékokra és cikkek felépítésére (különösen fontos a jó felütés és az értékelő összefoglalás), és minden tudásával támogassa az olvasót, hogy az a cikk alapján maga el tudja dönteni, érdemes-e bizalmat szavaznia a játéknak.

Egy hitem szerint segítő gesztussal szeretném befejezni ezt az írást. Nem vagyok különösebb szaktekintély, nem tartom magam profinak, de van egy kevéske tapasztalatom a játéklapoknál, és örömmel megosztom észrevételeimet bárkivel, aki erre a pályára adja a fejét. Például, ha valaki küld a címemre egy próbacikket, szívesen megírom neki, hogy szerintem mi az, ami jó volt benne és mit kellett volna másként megoldania. Ígérem, hogy minden levélre válaszolni fogok. A következő hónapban pedig egy picit pihenek, így a decemberi Gondolatébresztőt Greg5 fogja írni. Ha addig nem találkoznánk itt a rovatban, bőkezű Jézuskát és framerate-ben gazdag új esztendőt kívánok mindenkinek!

Stöki

stoki@vogel.hu

Special thx to Hancu & Guru-team!

NEKED MI OKOZZA A LEGNAGYOBB GONDOT, AMIKOR CIKKET ÍRSZ A PC GURUBA?

Chris – Számomra a cikkírás kellemes időtöltés, örülök, ha lehetőségem adódik rá. Ezért csak egy technikai jellegű dolog szokott gondot okozni – szerencsére nem túl gyakran –, mégpedig a rövid határidő.

Dauby – Az, hogy megfeleljek saját elvárásaimnak, hiszen Szűz révén még a kákán is csomót keresek. Ha ez sikerül, általában az olvasók is elégedettek. Emellett állandóan stresszelek a cikk kinézete miatt, amelyet szeretnék olyannak látni, ahogy azt én elképzeltem.

Greg5 – A bevezető megírása. Sokszor érzem úgy, hogy túlságosan semmitmondó lett, vagy túl hamar belevágtam a közepébe, ilyenkor az egészet újraírom. Ha viszont belelendülök, meg sem állok a végéig.

Hancu – A legnagyobb nehézséget a saját hülyeségem okozza, mert merő lustaságból a cikk megírását mindig az utolsó határidő-módosítás utáni utolsó percre halasztom (persze, előtte napokig vagy akár hetekig fogalmazgatom a részleteket).

Laa-Yosh – Egy-egy cikken jóval a megírása előtt – akár két héttel korábban – elkezdek gondolkodni. A szöveg végső formáját, mindig egy vázlat előzi meg, és általában egy éjszaka alatt be is fejezem a teljes cikket. A gond az, hogy ez az éjszaka gyakran túlságosan is közel kerül az újság leadásához – valahogy nyomás alatt tudok csak igazán dolgozni...

Laza – Semmi gond... nem írok cikkeket! (többek megkönnyebbülésére :))

Lily – Ha rövid a határidő, a finom részletek – amelyeket az olvasó joggal várhatna el – csak bőven a leadás után derülnek ki. Emellett gondot okoz, hogy az igazán jó játékokkal az írás helyett is játszanék. Nekem nehéz a karakterhatárt is betartani, bár Stökit nem szárnyalom túl, ő mindenkit lekörözött...:) A bevezető és a végszavak megírása után már nincs gondom a többivel, bár amikor a cikk elkészül, gyakran ezer fontos apróság ugrik még be, és amikor beszurkálom ezeket a cikkbe, félek, hogy az addigi gondolatmenet összeomlik. Végül, nem könnyű elfogulatlannak maradnom, ha olyan játékot tesztelek, amelyikben csalódtam.

Mocsy – Mindig a cikk elkezdése a legnehezebb. Van úgy, hogy napokig nyűglődöm, mire két értelmes mondatot le tudok írni. Ezután már beindul a verkli, s arra kell csak ügyelnem, hogy beleférjek az előre meghatározott karakterszámba. A határidőkkel soha nem volt gondom, szerettem gyorsan letudni a rám bízott feladatokat, ne nyomasszon feleslegesen a bűntudat.

Nyúl – A cikk strukturálása. Az olvasó a cikkben kapott infók alapján fogja eldönteni, hogy játsszone az adott játékkal. Hangulati és szakmai benyomásokat kell vele közölni olyan sorrendben, hogy az infó közérthető és érdekes legyen, de azért infó maradjon. A játékos nem arra kíváncsi, amit már ő is sejt, vagy amit hallott a haverjától, hanem mélységében szeretné megismerni a játékot. A megismerés mindenképpen folyamat, számomra azt a legnehezebb eltalálni, vajon milyen sorrendben zajlana ez az olvasóban? Minél inkább sikerül eltalálnom, milyen logikai láncra fűzve mutassam be a játék elemeit, jellemzőit, annál kényelmesebb és hasznosabb lesz a cikkem az olvasóknak – legalábbis hitem szerint.

Sasa – Az, hogy GBA-zok írás helyett...

Shoebaron – Semmi gond... mindig minden olajozottan megy.

Stöki – Azt hiszem, hogy a PC Guru szerkesztői kórusban kiabálják már a választ: a terjedelem. Kissé(?) dagályos a stílusom, képtelen vagyok fix karakterszámra dolgozni, és emiatt gyakran brutálisan túlírom magam. Abszolút rekordom (amit nem szándékozom megismételni) az Anachronox végigjátszása: soha nem felejtem el Mocsy, Sasa és Laza arcát, amikor megpillantották a karakterszámlálót, amely a tervezett 40 000 helyett 70 000-et mutatott... Ez a cikk is jó másfélszeresе lett a PC Guruban megszokott kétoldalas terjedelemnek, de szerencsére Sasa és Shoebaron szűkszavúságával segített rajtam. E két úr ugyanis lusta volt értelmes választ kitalálni a fenti kérdésre.

Tasnádi Zoltán – Jó játékok esetén mindig a számukra fenntartott hellyel van a legtöbb gondom. Egyszerűen elkap a hév, és utána azon veszem észre magam, hogy kétszer annyit írtam, mint ami befér az újságba.

MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

FALLOUT 2

Szia Mocsi!

Úgy emlékszem, az előző Guruban valaki a Sierra Army Depotot kereste.

Nos, csak be kell menni New Renóba, és ott a nyugati oldalon lévő család fejével kell beszélni (asszem Wright), ő először megbíz valami könnyű küldetéssel, utána meg a SAD-ba küld bennünket. El is mondja, hol van. A várostól északra...

Remélem, segíthettem.

Üdv

Dev

THRONE OF BHAAL

1. A Forest of Mir területen a templom előtt jön egy lidérc, aki úgy néz ki, mint Gorion. Namármost, beszélek vele, ezután rám támad. Ez hagyján, de segít neki még vagy nyolc más lidérc. Na, az a baj, hogy egy kicsit sokan vannak, és nem tudom lecsapni őket.

A csapatom:

17. szintű Cavallier (saját)
19. szintű Sarevok
18. szintű Korgan
20. szintű Anomen
17. szintű Nalia
16/17. szintű Jan

Kérlek, írj valami jó módszert, mert már teljesen kivagyok.

A lidércek ellen bizony nem könnyű harcolni. Szeretnek szintet leszívni, ezért ajánlatos védelmet rakni a főbb harcosokra a szintleszívás ellen (Negative Plane Protection, Protection from Evil). Ajánlatos néhány keményebb lényt is megidézni, ezek sokat segíthetnek. A támadó varázslatok közül a Sunray-t ajánlom, az mindig bejön az élőhalottak elleni küzdelemben.

2. A fogadóban követem a vámpírokat, de mindig csak a saját karakterem megy

velük, a többiek a fogadóban maradnak. Egyedül meg nem tudok 4 vámpírt

lecsapni. Légyszi, írd meg, hogy lehet ezt megcsinálni.

Valamit nagyon elronthatsz, ha leverik a fő karakteredet. Ellenőrizd a fegyvereit, adj rá va-

rázstárgyakat, varázsolj rá minél több védővarázslatot (Protection from Evil, Negative Plane Protection). Használj olyan kardot, amelyik jó az élőhalottak ellen. Amúgy a börtönbe nem csak így juthatsz be, a barakkokban megtalálod a zárt ajtó kulcsát, s így az egész csapatot egyszerre beviheted.

COMMAND & CONQUER

Kedves Mocsy!

Elakadtam a CandC-ben. A NOD oldalon a kb. 7-es küldetésében, az Egyiptomi pályán. Egy kommandóssal indulok, a cél, hogy elfoglaljak egy délen fekvő bázist. Bal felső sarokban van 3 mérnök, azokkal már sikerült elfoglalnom lent a kis bázist. Miután elfoglaltam a bázist, hirtelen lerohan a GDI serege, és meghalok. Szeretnék segítséget kapni öntől.

Árpád

Ennek a küldetésnek a kulcsa a gazdaság. A bázis elfoglalása után azonnal meg kell erősítened annak védelmét, és sürgősen el kell kezdened a Tiberium begyűjtését. Az ellenséges épületeket nem szabad megsemmisíteni, inkább foglald el egy mérnökkel, s a feleslegessé vált épületeket eladhatod. A GDI bázis aranytartaléka a silókban van; amennyiben ezeket meg tudod semmisíteni, vagy el tudod foglalni, úgy fölénybe kerülsz. A kommandóssal és néhány rakétással könnyedén megtisztíthatod a terepet az ellenségtől. A kommandóssal a gyalogságot, a rakétásokkal a járműveket intézheted el. Amennyiben ügyesen játszol, ezzel a módszerrel óriási veszteségeket okozhatsz az ellenfélnek.

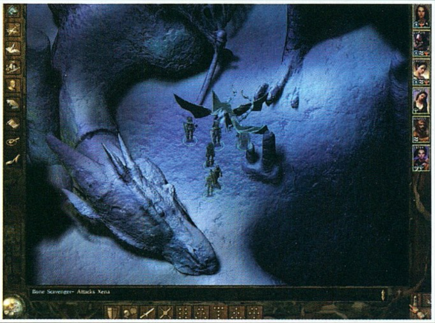
ICEWIND DALE

Van egy gondom az ICEWIND DALE chapter 2 végén. Megszereztem a követ, visszamentem a faluba, Kuldaharba. Beszéltem a küldetéseket adó fődruidával, aki örült annak, hogy kinyírtam azt, akinél a kő volt, ezután eltűnt. Nem tudok tovább jutni. Van-e valami ötleted? Megnéztem a leírásod, onnan nem jöttem rá. Ha tudsz esetleg valami ötletet adni, azt köszi.

Üdv. Jordanov Tódor

Rossz hírem van, a követ egy gonosz alakváltónak adtad oda, az igazi druida az emeleten haldoklik. Találsz a szobában egy alig látható lépcsőt, melyen fel tudsz menni a második szintre. A haldokló druida elmondja, hová kell menned.

BALDUR'S GATE 2



Kedves Mocsy!

Bocsi, hogy megint zargatlak, de elakadtam a Baldur's Gate II-ben. Lehet, hogy nem te vagy a legmegfelelőbb ember, úgyhogy elküldöm Lilynek is.

Nos, már rég túl vagyok rajta, de a második fejezetben kapok egy küldetést, amelyikkel nem boldogulok. A templom negyedben egy hitvita után kér meg rá Helm egyik papja, hogy pucoljam ki a renegát szektát a csatornák mélyéről. Lemegyek, találkozom Keldornnal, meg minden, majd még mélyebbre megyek. Megtalálom a kultuszközpontot, ahol is barátnak adom ki magam, és az egyik fickó (gondolom, a vezető) lezargat (igen, még ennél is mélyebbre), hogy szerezzek meg neki egy varázstárgyat. Megyek, és belebotlok egy öregbe, aki elmondja, hogy egyszer ő is a szekta tagja volt, de most már különböző okokból nem, és hogy a szó szerint szemtelen Beholder elpusztításához kell a bot (ezért voltam küldve) mindkét része.

Nos, az egyik része kell, hogy lent legyen, a másik – gondolom - annál az antipatikus szektatagnál van. Itt az öreg mellett amúgy van egy koporsó, melyet ha kinyitok, egy elég erős Lich-et kapok a nyakamba. Őt békén hagyom, mert sehogy sem bírok el vele.

Nos, továbbmegyek, le a barlangokba, ahol az árnyak között átverekedve eljutok egy nagyjából kör alakú csarnokba, aminek a közepén egy fura templom áll. Ott lézeng néhány magát fertőzöttnek valló figura is, akiktől néhány infót tudhatok meg a vallásról, de semmi különöset. Figyelmeztetnek rá, hogy benn van egy szörny is.

Bemegyek, és találok egy vörös szárnyas glabrezu-szerű valamit, amit a gép valami Manifesztációnak azonosít. Nagyon hamar agyon lehetne csapni, csakhogy mikor elfogyna az élete, a gép aszongya rá, hogy megdobta a védőjét halál ellen, és ismét gyakom egy ideig, aztán ismét ez történik és megint és megint. Egyszóval nem tudom kinyírni. Gyanítom, ennek a szörnynek, vagy a Lichnek van valami köze az ügyemhez, talán valamelyikük rejti a botot, de nem tudom belőlük kicsikarni.

Még a csatornák többi részén is található néhány titkos ajtó, amiket felfedezek, de se erővel, se tolvajjal, sőt mágiával sem vagyok képes kinyitni. Az elfem mindig kiszúrja, de kinyitni azt nem tudom.

Na, addig is jó játékot, illetve munkát! És a válaszokat előre is köszi.

Üdvözlettel:

Tai-Shu

Ui.: A válaszokat, ha lehet, így levélben küldjétek, de ha érdemes, egy vágott példányt (túl hosszú ahhoz, hogy egészben beférjen) berakhattok a mentőövbe is.

Az elemental lich valóban nagyon erős ellenfél, őt csak magas szinten szabad meglátogatni. A glabrezu már sokkal könnyebb eset, őt egyáltalán nem szabad megtámadnod, sőt, rögtön gyógyítással kell kezdened a harcot. Csak ezzel a trükkel tudod őt eltávolítani az útból.

Hello Lily!

Hol van Kruin the Gythianki? Nála található a Silver sword darabja! Melyik házban, azt tudom, hogy a dockban található!

Rosszul tudod. Kruin csak a hatodik fejezetben, Tethir erdejének a jobb alsó sarkában bukkan fel. Nála találod meg a Silver Hiltet. A markolat mellé penge is dukál, ezt a szélhámos Saemon Havariantól kapod meg abban az esetben, ha elfogadod az ajánlatát.

Szasz Lily! A BG 2-vel kapcsolatban segítségre szorulok. A végigjátszásban azt írtátok, hogy a temple sewersben van a Hammer of Thunderbolts. Ez eddig OK is, csakhogy a Sewersben és az Old Tunnelsben is van egy-egy kinyithatatlan titkos ajtó, és valamelyik mögött gondolom, ott is van az, amit keresek. No, de most jön a bökkenő: mégpedig az, hogy hogyan kell ezeket a #&@%!+=/ (frányа) ajtókat kinyitni?

Ha tudod, légyszi írd meg.

Ettől függetlenül király a lap!

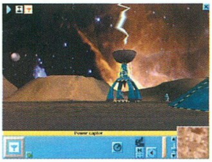
A Sewersben található titkos ajtót csak akkor tudod kinyitni, ha már voltál a Firkraag labirintusában, és találkoztál Tazokkal. Nála van a kulcs, amely nyitja az ajtót.

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

COLOBOT

Játék közben nyomd le a Ctrl + Break billentyűket, s jöhet a kívánt kód:



Winmission	a küldetés megnyerése
Lostmission	a küldetés elvesztése
Allresearch	minden fejlesztés elérhető
Allmission	az összes küldetés választható
Nolimit	isten mód
Fullpower	a „Jet Power" feltöltése

Fullenergy	az akku feltöltése
Fullshield	teljes pajzs
Fullrange	maximum „bot"
Selectinsect	a bogarak irányítása
Showsoluce	minden feladat megoldása

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

Szintkódok:

Normál fokozat: **XHGDR, WKUC4, YSM51, B7D8F, 3GHSL, AZLM1, JAHSG, UN63A, VAZ2P, 9TT5W.**

Nehéz fokozat: **PLKUM, JE5SH, DFY3B, K9D3H, NMWQ9, 16G3L, WL3CZ, LPQ6T, SRCM8, PAEN8.**

Nagyon nehéz fokozat: **PVTSL, SKDJF, 3DYNG, 9BG3S, KJWJK, E2J7H, ZX78Y, TRIB4, TRD78, 1LPQD.**

Másképpen is csalhatsz:

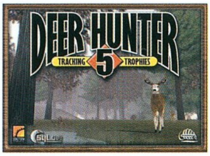
Játékosnévnek írd be a „**GONZOANDJOHN**" szót, majd nyomd le az alábbi gombokat:

Shift + X	teleport
Ctrl + V	láthatatlanság
Ctrl + -	fps-számláló
Ctrl + Shift + N	a küldetés teljesítése
Ctrl + Shift + X	az ellenfelek elpusztítása
Ctrl + I	legyőzhetetlenség

MADDEN NFL 2002

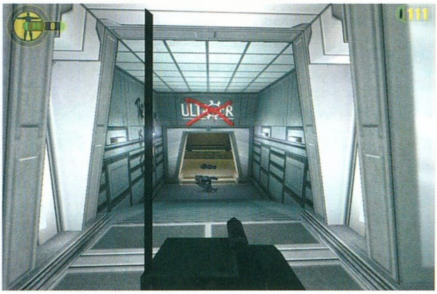
Íme néhány újabb kód, amelyeket a Settings/Secret Codes képernyőn írhatsz be:

GOLDENGOD	minden csapat választható
LACESOUT	„All Rams"
NEVERMORE	„All Ravens"
WILDCARD	'72 Raiders
PICKEDOFF	'77 Cowboys
GORMENGHAST	„Monster Team"
HYSTERIA	„Sugar Buzz Team"



DEER HUNTER 5: TRACKING TROPHIES

Nyomd le az F2-t játék közben,



gépeld be a kódot, ezután újra le kell nyomnod az F2-t!

dh5find	ugrás a legközelebbi állathoz
dh5findnext	ugrás a következő szarvashoz
dh5nofear	az állatok nem félnek
dh5water	eső
dh5zeus	villámlás
dh5leaves	mozgó falevelek
dh5truck	autó

RED FACTION

Játék közben hívd le a konzolt, s írd be a kódot:

vivalahelvig	legyőzhetetlenség
heehoo	repülő mód
bighugmug	minden fegyver választható
camera#	a kameraállás változtatása (1-3)

SPIDER-MAN

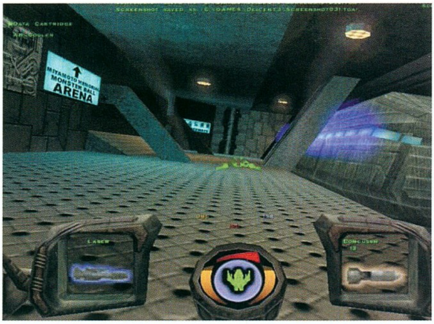
A kódokat a „Cheats" képernyőn írhatod be:

FUNKYTWN	humoros Spidey
STICKMAN	botszerű Spidey
CLUBNOIR	„Ben Reilly" kosztüm
ADMNTIUM	sebezhetetlenség
UATUSEES	erőpróba
RGSGLLRY	karaktermegjelenítő
CINEMA	videómegjelenítő
FANBOY	tréfagyűjtemény
MME WEB	szintválasztás
KIRBYFAN	vidám leplek
ROBRTSON	„Storyboard Viewer"
SM LVIII	„Quick Change" kosztüm
MRWATSON	„Peter Parker" kosztüm
KICK ME	„Amazing Bag Man" kosztüm
XILRTRNS	„Scarlet Spider" kosztüm
SYNOPTIC	„Spidey Unlimited" kosztüm
TRISNTNL	„Captain Universe" kosztüm
WEAKNESS	teljes egészség
MIGUELOH	„Spidey 2099" kosztüm
SECRTWAR	„Symbiote Spidey" kosztüm
RULUR	James Jewett
EGOTRIP	pulzáló fej
GLANDS	végtelen háló
LEANEST	minden használható

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Hívd le a konzolt (~ billentyű), majd használd a megfelelő parancsot:

/cmdlist	minden parancs megjelenítése
/reconnect	csatlakozás a legutóbbi szerverhez
/kill	öngyilkosság
/quit	kilépés
/serverinfo	információ az aktuális szerverről



/name a játékosnév megváltoztatása (A betűk színesek lesznek, ha az egyes karakterek előtt a ^ karaktert é s a kívánt színnek megfelelő számot használod, valahogy ilyesféleképpen: ^3N^7É^5V. A színek: 1 = vörös, 2 = zöld, 3 = sárga, 4 = kék, 5 = világoskék, 6 = rózsaszín, 7 = fehér, 8 = fekete, 9 = piros
/toggle r_fullscreen váltás teljes képernyő és ablak között
/toggle cg_drawcompass iránytű ki/be
/toggle cg_draw2d HUD ki/be
/toggle cg_drawfps fps-számláló ki/be
/cg_FOV a látóhatár megváltoztatása
/toggle cg_drawtimer a hátralévő idő kijelzése

Parancsok a szerveren:
/map restart a pálya újraindítása
/sv_maxclients ## a játékosok számának limitálása
/timelimit ## a játékidő beállítása
/kick player_name valamely játékos kidobása a szerverről
/g_friendlyFire # barátra lőhetsz ki/be (0 v. 1)
/g_forcebalance a csapatok kiegyenlítése
/g_warmup ## a bemelegítés idejének beállítása
/g_gravity ### a gravitáció megválasztása
/g_speed ### a sebesség beállítása

KYE

Szintkódok:
2 SECOND, 3 SLIDER, 4 ZOO, 5 DIAMOND, 6 COUNTERS, 7 BLOCKS, 8 CIRCUS, 9 GALLERY, 10 TRAPPER, 11 PINTPOT, 12 GETOUT, 13 FALLIN, 14 ADOORABLE, 15 ROCKYV.

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

A kódokat a bal Shift + a mínusz billentyű lenyomása után írd be!

Játék közben:
savegame a játékállás mentése
endmission a küldetés befejezése

A főmenüben:
campaign minden szint választható

ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER 3

Játék közben nyomd le az F2-t, ezután írd be a kívánt kódot:
r3find utazás a legközelebbi állathoz
r3nofear az állatok többé nem félnek
r3sightin a fegyver látszik
r3beacon az állatok vonzása
r3water esős idő
r3blizzard havas idő

SHADS

Szintkódók:
2 – **EOJDREPP**, 3 – **NIAGMGYF**, 4 – **LMZYLAPQ**, 5 – **TRDDQWRZ**, 6 – **JAQZRLSN**, 7 – **POQYHORV**, 8 – **QTOJJQIB**, 9 – **CHQUWHXC**, 10 – **LOUMPAFU**.

911 FIRE & RESCUE

A kódokat a főmenüben, a ~ gomb leütése után írhatod be:
cheat notime az idő megállítása
cheat godmode isten mód
cheat unlockmissions minden küldetés elérhető

FAR GATE

A cheat mód bekapcsolásához játék közben írd be „/182461", majd jöhet a kód:
/instabuild minden egység készen
/fog háborús köd ki/be
/gates több pénz
/stats a statisztika megjelenítése
/kenny az összes ellenfél elpusztul

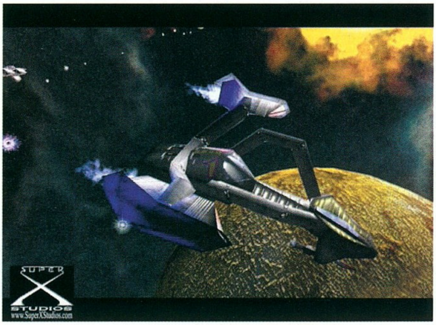
Minden küldetés választható, ha a főmenüben beírod: „**superxstudios**".

DESCENT 3

A kódokat játék közben lehet beírni, de multiplayer módban nem működnek!
treesquid a teljes térkép látható
moreclang szintugrás
tuberacer sérülés
shananigans drótvázas textúrák
byebyemonkey hátsó nézet
framelength frame rate kijelzése
burgergod legyőzhetetlenség
deadofnight az összes ellenfél megölése
testicus álcázás
ivegotit teljes fegyver, pajzs és energia
framelength fps-számláló
teletubbies nap a Teletubbiesból
deadmanwalking titkos szint

Multiplayer kódok:
frametime frame rate kijelzése
longchimp üldöző perspektíva
wiredtexture furcsa textúrák és automap
gabbagabbahey gyakorló hajó
zingermans gyakorló hajó
motherlode gyakorló hajó
alifalafel gyakorló hajó
delshiftb gyakorló hajó
fopkjewa gyakorló hajó
eatangelos gyakorló hajó
gowingnut gyakorló hajó
freespace gyakorló hajó
ahwlmbpf gyakorló hajó
honestbob gyakorló hajó
farmerjoe gyakorló hajó

Tony



GERICOM
mobile world

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

WEBBOY

GERICOM WEBBOY akár 1100MHz teljesítménnyel, DVD meghajtóval, igen méltányos áron! Modern tervezésű ház, beépített FaxModem és hálózati csatlakozás és legalább 900MHz-es Intel processzor minden változatban is megtalálható. A gépet Windows-os otthoni és irodai feladatok ellátására ajánljuk. Az InterNet elérése, Fax küldése és fogadása, számítógép hálózatra való csatlakozás azonnal lehetséges. A kristálytiszta képet biztosító 14.1" TFT kijelzővel kategóriáján belül hihetetlenül alacsony áron az Öné lehet!

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- 3.5"floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine videokártya
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- 315x256x39.5mm, 2.95kg

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Celeron 900MHz
- 128MB SDRAM
- 6GB merevlemez
- 24x CD-ROM

269.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 933MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 24x CD-ROM

299.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 1100MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 8x DVD ROM

359.900 Ft

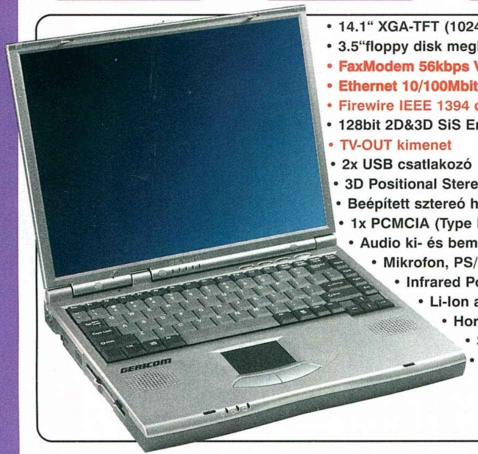
- 15.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 8x DVD ROM

369.900 Ft

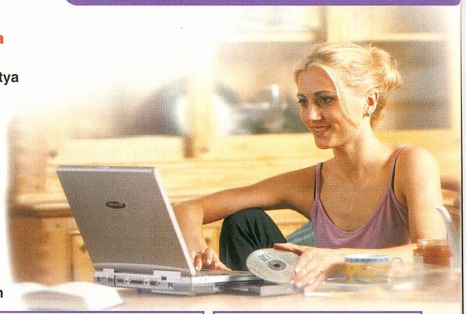
- 15.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 1100MHz
- 256MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 8x DVD ROM

399.900 Ft

OVERDOSE S



- 14.1" XGA-TFT (1024x768) kijelző
- 3.5"floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 128bit 2D&3D SiS Engine videokártya
- TV-OUT kimenet
- 2x USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 308x254x37mm
- 2.7kg



- Intel Celeron 900MHz
- 128MB SDRAM
- 6GB merevlemez
- 8x DVD ROM

289.900 Ft

- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 8x DVD meghajtó

359.900 Ft

PHANTOM

GERICOM PHANTOM forradalmi technológiával és tökéletes formatervvel. A "HOT SWAP" HOMEBASE lehetővé teszi, hogy a gépet bárhova a legkevesebb helyet foglalva magunkkal vigyük, de otthon teljes értékű asztali gépként használhassuk. A HOMEBASE ház a DVD, CD Író, FDD, második akku és a digitális Firewire csatlakozás helye. A Firewire csatlakozó azonnal fogadja bármely digitális kamera adatait. Beépített FaxModem és 10/100Mbit Ethernet csatlakozás azonnali kapcsolatot biztosít bármely hálózathoz. A gép hibátlan kiépítése, igen kicsi súlya, tökéletes képminősége minden konkurenciát maga mögé utasít. Egy páratlan megoldás az igazi profik részére!

- Intel Mobil Pentium III processzor
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 320MB bővíthető
- 3.5" floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- ATi Rage Mobility 2xAGP VGA 8MB
- 2x USB port
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akku
- 319mm x 251mm x 25mm, 1.8kg

- 13.3" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Pentium III 750MHz
- 128MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- 8x DVD ROM

399.900 Ft

- 13.3" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Pentium III 800MHz
- 192MB SDRAM
- 30GB UDMA HDD
- 8x DVD ROM

449.900 Ft

GERICOM CO. KFT
7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX
9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel: 06-99 524-250

CÉDRUS SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.
1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

RAMIRIS RUBIN RT.
Budapest, XIII. Klapka u. 9.
Tel.: 349-5363 Fax: 349-2276

www.acomp.hu

SZENZÁCIÓS AJÁNLAT!

SUPERSONIC 2

GERICOM SUPERSONIC2 a legújabb generációt képviseli. Itt az idő, hogy újragondolja a NoteBookokról alkotott véleményét. A gépben minden technikai újdonság jelen van! Intel Pentium III 1200MHz Tualatin processzor, a leggyorsabb videokártya, az ATI Radeon, TV kimenet, FireWire, FaxModem, hálózati kártya, hatalmas memória és merevlemez. Ezekkel a paraméterekkel Magyarország legnagyobb teljesítményű gépét kínáljuk Önnek a konkurrens árak feléért. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen!

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- Intel® Pentium® III (Tualatin) processzor, 1200MHz
- 8x sebességű Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATI RADEON AGP grafikus kártya 32MB DDR RAM
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával

ATi RADEON GRAPHICS

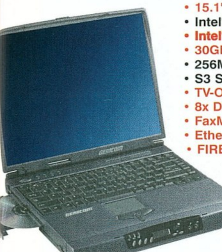
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez

419.900 Ft

- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez

449.900 Ft

COMM@NDER XL



- 15.1" TFT XGA kijelző (1024x768)
- Intel® 440BX AGP Chipset
- Intel® Pentium® III MOBIL processzor, 800MHz
- 30GB Ultra DMA merevlemez
- 256MB SDRAM
- S3 Savage IX grafikuskártya 16MB RAM
- TV-OUT (S-Video kimenet)
- 8x DVD ROM, 1.44 Floppy Drive
- FaxModem 56k beépítve
- Ethernet 10/100Mbit beépítve
- FIREWIRE IEEE 1394 csatlakozó
- SonudBlaster 128 hangkártya
- 2x PCMCIA, 2x USB
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 322 x 276 x 42mm, 3.4kg

399.900 Ft

Millennium III

- 15.1" XGA-TFT (1400x1050)
- Intel Pentium III 850MHz Mobil SpeedStep CPU
- 256MB SDRAM
- 30GB UDMA HDD
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- 8x DVD meghajtó, 3.5" floppy disk meghajtó
- ATi Rage 128 Mobility AGP videokártya 16MB
- USB és S-Video kimenet
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg

449.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

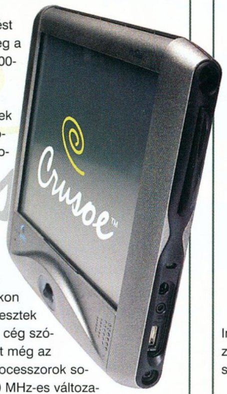
ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnika

HARDVER HÍREK

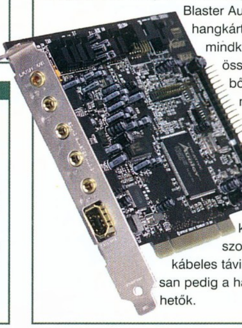
Transmeta: Crusoe5800



Négy hónappal az eredeti bejelentést követően még mindig nem érkeztek meg a Transmeta cég legújabb fejlesztésű, 5800-as sorozatú Crusoe processzorai a notebookgyártókhoz. Annak ellenére, hogy az 5800-as chippel legyártott gépek megjelenését eredetileg a november közepi Comdexre tűzték ki, a Transmeta továbbra is a Crusoe tesztelési fázisánál tart, ugyanis a legyártott chipek még mindig nagy hányada számít selejtesnek, s ez egyelőre kizárja a sorozatgyártás megkezdésének lehetőségét. Feltételezések szerint a processzor feszültség-felhasználási és elosztási gondokkal küszködik, amit a próbapéldányokon végzett túlfeszültség valamint hőhatás tesztek csak igazolni látszanak. A Santa Clara-i cég szóvivője szerint azonban terv szerint, tehát még az utolsó negyedévben megkezdődik a processzorok sorozatgyártása kezdetben 600 illetve 700 MHz-es változatokkal, míg a jövő év első felére tervezik az 1 GHz elérését.

Creative: Inspire 5.1 hangrendszer

Október közepén a Creative új hangfalrendszerrel jelentkezik. Az Inspire 5.1 névre keresztelt termékvonalba egyelőre két egység tartozik – az 5300-as, valamint az 5700-as széria -, melyek egyaránt képesek „surround hangzással" kiszolgálni a cég új fejlesztésű Sound Blaster Audigy, és „régebbi" Live! 5.1-es hangkártyáit is. Teljesítmény tekintetében mindkét rendszer egyaránt 48 Watt RMS összteljesítménnyel rendelkezik – amiből 18 Wattot maga a fadobozos mélysugárzó tesz ki -, a kettő közötti különbség egyedül az 5700-as szériába integrált Dolby Digital / DTS dekóder. Ennek megfelelően az 5300-as ára jóval alacsonyabb: a Creative mindössze 99 dollárért árulja. Mint azt már korábban a „DT" sorozatnál is megszokhattuk, az Inspire 5.1-hez is egy kábeles távirányító tartozik alapból, opcionálisan pedig a hátsó sugárzókhoz állványok rendelhetők.

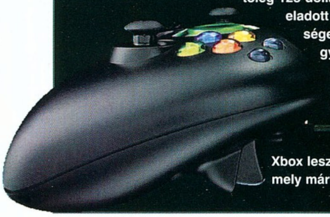


16x-os Toshiba DVD-ROM

Nagy dobásra készül a Toshiba: 16x-os sebességű, frissen bejelentett DVD-ROM meghajtójuk (típusjel: SD-M1612) nem csupán a gyári DVD-lemezeket, de a DVD-R/RW, és a DVD-RAM korongokat is képes lesz olvasni. Mivel a Toshiba nem tagja a DVD+RW szabványt népszerűsítő, Philips köré tömörült szövetségnek, a meghajtó valószínűleg nem fogja a közeljövőben debütáló DVD+RW lemezeket kezelni - bár ha a DVD+RW szabvány kifelé, olvasásra valóban annyira kompatibilis, mint ahogy azt a Philips hirdeti, akkor ezzel nem lehetne gond. Arról még nincs információ, hogy az ATAPI (UDMA33) csatolású SD-M1612 mikor kerül a boltokba, és mennyit kell majd a kasszánál leszurkolni érte.

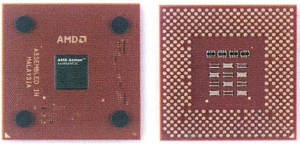
Microsoft: Xbox tárkapacitás

Úgy látszik, konzolfejlesztési téren semmi sem megy a tervezettek szerint a Microsoftnál. A cég ugyanis a folyamatos jelleggel fellépő design, valamint gyártási nehézségek miatt először kénytelen volt a november eleji megjelenést egy héttel későbbre, november 15-ére áthelyezni, majd a kezdetekben beígért hat-nyolcszázezres megjelenési darabszámot csökkentetni egyelőre meg nem határozott értékre. A napokban került nyilvánosságra a hír is, miszerint az Xboxba építendő merevlemezek méretét is kénytelenek lesznek - feltehetőleg anyagi megfontolásból - visszakorlátozni 8 GB-ra az eltervezett 10 GB-ról. (Elemzők szerint a cég megközelítőleg 125 dollárt veszít minden egyes eladott konzolon, mely veszteségét a többi konkurens gyártóhoz hasonlóan később, a géphez fejlesztett programok árából tervezi visszanyerni). Mint az ismeretes, az Xbox lesz az első olyan konzol, mely már eleve beépített winchestert használ a játékok menet közbeni állásainak, software-frissítések, valamint egyéb más adatok tárolására, míg a jelenlegi legnagyobb konkurens Sony csak a jövő év elején tervezi „add-on" merevlemez megjelentetését PS-2 konzoljához.



AMD: Athlon XP

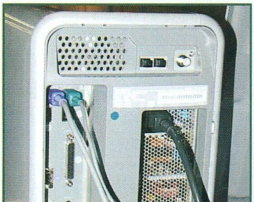
Az AMD által „Palomino" kódnév alatt fejlesztett processzormag először május közepén jelent meg a mobil Athlon 4 processzorokban, majd később a többprocesszoros rendszerekbe szánt Athlon MP-kben. A „desktop" gépekbe szánt Palomino core-ral rendelkező Athlonokra azonban mindeddig várni kellett, aminek elsődleges oka az volt, hogy az AMD által hivatalosan harmadik Athlon generációként bejelentett Thunderbird az eredeti elvárásoknál sokkal jobban tűrte a magasabb órajeleket, s ez által a cég úgy határozott, hogy gyártását egészen az 1,4 GHz-es modellig folytatja. Október közepén azonban végre elérkezettnek látták az időt, s megjelentették új, Athlon XP processzorukat. Elsőként mindenki az új termék nevén ütközik meg, de legalábbis furcsa összecsengést vél felfedezni a nagyjából ugyanabban az időben megjelenő Microsoft Windows XP operációs rendszerével. Sokan tehát felteszik a kérdést: vajon mit takar ez az XP? A válasz a többség szerint nemes egyszerűséggel termékfogás, annak ellenére, hogy a két jelölés különböző értelemmel rendelkezik - Windows Experience és Athlon Extra Performance – s így az AMD talán magasabb eladásokra számít. Mint azt már említettük a cég magán a Palomino core-on nem változtatott, így a mobil Athlon és az Athlon XP alapvető tulajdonságai megegyeznek. Az újítások listája röviden: az elsődleges szerepet maga a hardware-es, vagy automatikus data pre-fetch foglalja el, mely előre megbecsüli, hogy a processzornak a következőkben milyen adatra lesz szüksége, s ezt a későbbi gyors feldolgozás érdekében a rendszermemóriából a cache-be másolja. Fontos a megújult 3DNow! extra utasításkészlet, mely immár a Pentium III-ban bevezetett SSE mind az 52 utasítását is tartalmazza. Ez elsősorban az SSE-re optimalizált alkalmazásokban, programokban jelent teljesítménynövekedést – a Pentium 4-ben bevezetett SSE2 majd csak a Hammer termékcsaládban fog szerepelni. Az Athlon XP QuantiSpeed architektúrájának köszönhetően a processzor egy órajel alatt több utasítás elvégzésére képes (Instructions Per Clock) a konkurens Intel termékeinél, ugyanakkor ez a tudás a valós teljesítményt nézve kinullázódik, mivel az Intel processzorok magasabb órajelen futnak. Megváltozott az AMD-k tokozása is: elhagyva a megszokott kerámiát ők is áttértek az Intel által használt üvegszálas módszerre, mely révén az energiaszükséglet, s így a processzor által leadott hő is csökken. Formabontónak mondható az Athlon XP-k számozása is, mely változtatást a cég azzal indokolt, hogy az architekturális különbségek miatt ma már egyszerűen nem lehet csupán MHz alapján meghatározni egyes processzorok teljesítményeit. Ennek megfelelően az új Athlonok a következő frekvenciákon fognak ketyegni: Athlon XP 1500+ (1,33 GHz), Athlon XP 1600+ (1,40 GHz), Athlon XP 1700+ (1,47 GHz) és Athlon XP 1800+ (1,533 GHz).



The AMD Athlon™ XP Processor

Sony: VAIO Mx Desktop

Nagyjából két hónapja jelentette be a japán multimédiaóriás Sony új, Net MD csatolófelületét, mely elgondolással a számítógépek valamint MiniDisc-recorderek közti adatáramlás sebességének felgyorsítását célozták meg. Erről már az egy pár számmal ezelőtti Guruban hírt is adtunk, azonban az eltelt idő alatt a Sony bemutatta a VAIO Desktop PC családjának legújabb tagjait, melyek már mind e kezelőfelület integrálásával készülnek. A VAIO Mx széria létrehozásával a Sonynak nem titkolt célja egy mindent átfogó multimédia-állomás megalkotása volt, amiről minden túlzás nélkül állíthatjuk, hogy sikerült is elérnie: elsőként talán a kétszer 20 Wattos teljesítménnyel rendelkező analóg erősítőt említenénk, az integrált FM rádiót valamint MiniDisc Recorder egységet, s végül a DVD-RW Drive-ot. Az új VAIO Mx-et be-, valamint kimenetek tekintetében is bőségesen ellátták, így ideális videó, vagy audió rögzítésére, 1,7 GHz-es Intel Pentium 4 processzorának köszönhetően pedig ezek editálására. A jelenleg kapható négy modell ára 2800-tól 3200 dollárig változik.



Samsung: PDA és Mobiltelefon

A távol-keleti Samsung cég ebben a hónapban dobja először amerikai piacra PDA-inak új szériáját. A hordozható termékeivel ez ideig kizárólag csak az ázsiai régióban jelenlévő cég mostantól egyre nagyobb mértékben koncentrál az Egyesült Államok területére, valamint az amerikai felvevőpiacon jelentkező igények kielégítésére. Legújabb termékük egyelőre még a PDA-k régebbi Palm operációs rendszerét használja, ám a már most bejelentett új modellek a jövő év eleji megjelenésükkor az egyre nagyobb népszerűségnek örvendő Microsoft Pocket PC-t fogják futtatni. Mint kései kezdő, a Samsung egyelőre kimaradt a hordozható komputerek piacából, mely lemaradást új, egyedi ötletei révén szeretné behozni. Sajtóközleményükből értesültünk, hogy a cég a jövőben hordozható egységeit mobil telekommunikációs képességekkel is megpróbálja felvértezni, s ezzel mintegy „all-round" megoldást próbál kínálni az üzleti szféra igényeire – hasonlóan a finn Nokia Communicatorához. A Samsung jelenlegi 6,9 százalékos piaci részesedésével a világranglista ötödik legnagyobb mobiltelefon-gyártója, mely pozíciót olyan cégek előznek csak meg, mint a Siemens, az Ericsson, a Motorola és a Nokia.

Microsoft: Windows XP kampány

A redmondi software-óriás Microsoft önmagát meg nem hazudtoló módon hihetetlen pénzösszeget: mintegy kétszázmillió dollárt fektetett legújabb operációs rendszerének, a Windows XP-nek négyhónapos kampányába. A kiadásokra szánt pénz volt hivatott fedezni a nyomtatott, valamint on-line újságokban, s különböző médiákban megjelenő hirdetéseket, az anno '95-ös Rolling Stones „Start Me up!"-hoz hasonlóan indulóként választott „Ray of Light"-ért Madonna gázsiját, valamint az igen hangzatos „Prepare to Fly" szlogenre kiadott pénzeket. Ez utóbbit viszont a cég minden félreértés elkerülése végett a szeptember 11-i sajnálatos terrorcselekmények hatására gyorsan „Yes You Can"-re módosította. Nem ez volt az egyetlen változtatás a Microsoft bemutatásra váró szoftverei között, hiszen a nagy népszerűségnek örvendő Flight Simulator sorozat 2002-es példányából is kiszedték a World Trade Center leomlott két tornyát, s a programban szereplő, annak engine-jével készített klipek közül azt a bizonyosat, amikor is egy repülőgép felhőkarcolónak ütközik.

Asus 24x-es író

Várható volt, hogy az Asus sem hagyja ki a ziccert, és előbb-utóbb piacra dob egy 24x-es írót. A kérdés csak az volt, hogy most sikerül-e jó partnert, gyártót választani? Úgy tűnik, hogy igen. Végre valahára valami normális drive kerül az Asus márkajelzés alá, hiszen a cikkhez mellékelt képen látható meghajtó minden bizonnyal a Sanyo 1500BP sorozatú írót takarja. Hogy az ára mennyi lesz mifelénk, még csak találgatni sem merjük, de ha találkozol ilyen meghajtóval, afelől nem lehet kétséged, hogy jó minőségű!

VIA KT266A

Az IT-ben lassan már-már általános jelenségnek számít, hogy a gyártók által "végső megoldásként" beharangozott új termékeket kisvártatva követi ugyanazon termék javított, gyorsított, funkciókban gazdagabb, még frissebb verziója (a régebbi termékbe nem sokkal azelőtt beruházó felhasználók legnagyobb örömére). Ez alól nem kivétel sem az Nvidia (ld. GTS 2/MX/Pro/Ultra, ill. Geforce 3/Titanium), sem a Creative (ld. SB Live/5.1), sőt, a közhiedelemmel ellentétben az Intel sem (gondoljunk csak a 810/815 chipsetek számtalan variációjára). S persze nem kivétel a tajvani VIA sem, amely mintegy az Apollo Pro 133/A és a KT133/A mintájára most az AMD Athlonhoz szánt, DDR kompatíbilis chipsetét, a KT266-ot részesítette némi technológiairáncfelvarrásban. A hagyományokhoz híven az "új" termék a régi nevét örökölte, ám egy A betűvel megtoldva (ez a VIA esetében általában azt jelzi, hogy az előző verzióban beígért funkciók ebben már talán működnek is): így kaptuk végeredményül a fantáziadús KT266A nevet. A chipset elődje a tesztek többségében csak a középmezőnyben végzett (mondjuk a miénkben speciel éppen a legjobbnak bizonyult, ld. PC Guru 01/09): az ALIMAGIK1-et ugyan képes volt megelőzni, ám az AMD 760-nal és a SIS 735-tel szemben (általában) alulmaradt. Az új változat azonban a hírek szerint minden téren az élre került köszönhetően az ügyes kezű tajvani mesteremberek által drasztikusan csökkentett látenciának és megnövelt sávszélességnek. Tehát amennyiben valaki éppen egy erőteljes AMD Athlon rendszer (értsd: DDR+Palomino) építésén töri a fejét, annak mindenképpen érdemes megvárnia az első KT266A-ra épülő alaplapok megérkezését. Sőt, szinte várnia sem kell, mert az új chipset (lévén teljesen túlábkompatíbilis a régivel) nem igényli a korábbi alaplapok újratervezését, így azok azonnal a piacra kerülhetnek. Külön jó hír, hogy KT266A-alapú termékekkel az az Abit is jelentkezik majd, amely mereven elzárkózott a chipset előző verzióját használó modellek kifejlesztésétől. Azt ugye pedig már mondanunk sem kell, hogy a VIA-val mindig is jó viszonyt ápoló Asus, FIC, Epox, MSI, Shuttle, Soltek stb. mindmind már be is jelentette a maga KT266A-s inkarnációját (sőt, néhányuk már piacra is dobta azt).

PC Guru hardver team

GYORS, MEGBÍZHATÓ, TAKARÉKOS!

Ha előfizet, olcsóbb!

Egy évre 11 424 forintért,
fél évre 5712 forint

Ne késlekedjen!

VOGEL

Telefon: 349-4768 • e-mail: terjesztes@vogel.hu

Lg/Sony 52x	7,2e
256/133Sd memória	6,4e*
SB Live!!!	10e*
56.6 Pci modem	5,2e*
15' Monitor	14,4e*
17' Monitor!!!	36e*
HP 710c	20e
Voodoo I	5,6e
Voodoo II	10e
Voodoo III	12,8e
Celeron 266-tól	4,8e
16/32Mb Edo Ram	3,2/6,4e
Agp 4mb S3	4e
PI MMX alaplapok	8e
PII/PIII alaplapok	12e
Mátrix printer	12e
Tintasugaras printer	9e
Mustek DIA Scanner!!!	32e
10 Gb Quantum	15,2e
20 Gb Quantum	18,8e *(3hó garancia)

Konfiguráció
Celeron 667
64MB SD RAM
10GB HDD
52xLG CD ROM
4MB VGA kártya
LAN, HANGKÁRTYA
72.000.-

OTP Bank áruhitel!
Monitor szervíz!
ENTERNET internet előfizetések!!!!!

EXTREME COMPUTERS

Postai UTÁNVÉTEL, telefonos rendelésre!
Ingyenes értékbecslés, tanácsadás!

Nyomtató patronok széles választéka
CANON, HP, EPSON!

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele.
Számítógépek átépítése, javítása, bővítése garanciával, alkatrészek beszámítása!

1065 Budapest, Podmaniczky u. 2. | Tel/Fax: 302 86 88 / 301 02 93 | H-P: 09 - 21

www.extremeco.hu .:. extremeco@matavnet.hu

BALATI COMPUTERS

BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!Számítógép AKCIÓ!!!
Irodai konfiguráció
128.000,-+áfa
Játék konfiguráció
190.000,-+áfa

WEB lap tervezés!
Internet előfizetés Hunnet, Telnet
Credigen, OTP hitelügyintézés
Telefonszám változás

Tel.:/Fax.: **383-2843**, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

LORD COMPUTER

Vásároljon ingyen!
1 000 000,- Ft visszanyerhető!

VISSZANYERHETI SZÁMLÁJA VÉGÖSSZEGÉT!
MINDEN SZÁMLA EGY SORSJEGY!
NYILVÁNOS SORSOLÁS DECEMBER 30-ÁN A WESTENDBEN!

BE(A)ST: 255 500,-
Pentium 4 1,5 GHz,
512MB SDRAM, 60GB HDD,
GeForce2 64MB, DVD-ROM,
17" monitor 1.44MB FDD,
ATX ház, egér,
billentyűzet,
sztereó hangkártya és
hangfalpár!

intel inside pentium 4

Friss árlistánkat megtalálod a www.lord.hu címen.

LORD ZUGLÓ	LORD KÖRÚT	LORD WESTEND
XIV. Bp., Kassai tér 18.	XIII. Bp., Hegedűs Gyula utca 1.	Westend City Center
Tel.: 469-6000 Fax: 469-6006	Tel.: 329-2353 Fax: 239-2995	Telefon/Fax: 238-7278
H-P: 10-18-ig Sz: 10-14-ig	H-P: 10-18-ig	H-Sz: 10-21-ig V: 10-18-ig

GEFORCE3 TITANIUM

GF3, MÁSODIK MENET

Az őszi levélhullás hagyományosan az újabb Nvidia termékciklus érkezését is jelzi már, és ez az idén sem lett másként. Igaz, a GeForce3 késése miatt a hagyományos „őszi új chip; tavaszi frissítés" sorrend eltolódott - ami azt illeti, a GF még a tavaszi megjelenést is épp, hogy tartani tudta. Az elmúlt évek tapasztalatai alapján nagyjából lehetett sejteni, hogy az Nvidia mivel fog előrukkolni; a Ge3 egy Ultra és egy MX változatára számított mindenki. Annál érdekesebb kérdés volt, hogy ez konkrétan mit is fog jelenteni, így hát nem meglepő, hogy egymást érték az álhírek és találgatások.

Egyvalamiben mindenki egyetértett: az Ultra verzió a lehető leggyorsabb memóriával és magasabb órajellel fog érkezni. A GF3 MX annál érdekesebb esetnek ígérkezett, ugyanis az SDRAM túl lassú, a DDR SDRAM pedig túl drága választásnak tűnt, különösen annak fényében, hogy a

2002-re szánt videokártyákban már elkél a 64 MB memória. Hasonlóképpen kérdéses volt, hogy a GF2 MX-hez hasonlóan felezik-e a 3D-s futószalagok számát; azt ellenben biztosnak vehettük, hogy az ára igen kedvező lesz.

Mindezek után érthető, hogy nagy várakozás előzte meg az október elsején érkező bejelentést. Kis meglepetésre az Nvidia három kártyával készült, melyeknek a hangzatos Titanium nevet adta.

A váratlan harmadik cuccos a GeForce 2 Ti 200, amely lényegében 0,15 mikronos gyártástechnológiára épül, és 250/200 MHz-es DDR 64 mega memóriával rendelkezik. Az ajánlott ár 150-170 dollár között mozog; eme olcsóságnak alighanem a költséghatékonyabb gyártás és persze a memóriák folyamatos áresése a fő oka.

Essék szó végre az őszi kínálat királyáról is: a GeForce 3 Titanium 500 igazi monszter, 240/250 MHz-es órajellel, 8 gigabyte/sec memória-sávszélességgel és 350-400 dolláros árral. A 128 mega memória ezúttal elmaradt, „csak" 64 MB található a kártyán. Értelemszerűen azoknak ajánlott, akiknek sok a pénze, netán már elegük van a tavasszal vett sima GF3-ból - azonban az órajel növekedése nem sejtet az árral arányos teljesítménynövekedést. Ettől függetlenül ennek a kártyának is ugyanúgy van piaca, mint az eddigi Ultra becenevű holmiknak - épp csak nem mi vagyunk az a piac.

A végére maradt a java: a GeForce 3 Titanium 200-as. Az Nvidia ezúttal egy igazi ászt hívott le: 175/200 MHz-es órajel, és bizony 64 MB DDR SDRAM található a kártyán (azaz 6,4 GB/sec a memória-sávszélesség). További örömködésre ad okot, hogy ez a chip is a változatlan GF3 magra épül, akárcsak a Ti 500, azaz semmiféle gyengítésre nem került sor. Az ajánlott fogyasztói ár 200 dollár, de már most lehet tudni, hogy egyes gyártók (ASUS, ELSA) ennek picit felé fognak menni, és 4 ns sebességű (azaz akár 250 MHz-re is képes) chipeket pakolnak majd a kártyára.

ÚJ TECHNOLÓGIA

A Titanium sorozat megjelenésével az Nvidia két új technológiát is bemutatott, mégpedig a 3D textúrák és a shadow bufferek támogatását.

Textúrákról már eddig is épp eleget hallhattatok, a 3D-s változatuk értelemszerűen a plusz dimenzió megjelenésében tér el tőlük. Egy 64*64*64-es 3D mapet igazából egy rakás egységnyi méretű Lego kockaként lehet a legjobban elképzelni, és egyértelműen egy ilyen 64-szer annyi helyet foglal, mint a hasonló felbontású 2D-s textúra (azaz baromi sokat). A legkézenfekvőbb alkalmazás ugye az lenne, hogy szétdarabolható tárgyak belsejének textúrázását oldják meg így, de a rettenetes memóriaigény miatt ez eléggé hamvába holt ötlet. Arról nem is beszélve, hogy az ilyen mapek előállítása kissé bonyolult, kivéve azt az esetet, amikor az előbb említett alkalmazásnak mégis csak lehet gyakorlati megvalósítása. A procedurális, azaz matematikai függvényekkel generált textúrák ugyanis szinte semennyi helyet sem foglalnak (igaz, renderelés közben kell a mintázatot a függvény segítségével kiszámítani, azaz sebességvesztéssel jár), és ezekből is létezik 3D-s változat.

A shadow buffer pedig a nem valós idejű 3D-s grafikában már régóta használt valós árnyékvetési eljárás hardveres megvalósítása. Ez tulajdonképpen megegyezik a Radeonban bemutatkozó technológiával (az Nvidia kicsit lemaradt:), de azért lássuk röviden, hogy miről is van szó. Első lépésben le kell számolni a jelenetet az árnyékot vető fényforrás szemszögéből, de nem a hagyományos módon. Ebben az esetben egy fekete-fehér kép készül, az úgynevezett depth map vagy shadow map, amelyben az egyes pixelek színe a fényforrástól való távolságot határozza meg. Ez a pixel mindig ahhoz a tárgyhoz fog tartozni, amelyik a legközelebb van a fényforráshoz - azaz a mögötte lévő tárgyak már árnyékban lesznek. A végső jelenet kiszámításakor tehát csak meg kell vizsgálni, hogy az éppen kiszámolt pixel közelebb van-e a fényforráshoz, mint a shadow mapben eltárolt érték; ha nem, akkor árnyékban van. A lágy szélű árnyékokhoz persze nem árt, ha a chip képes a fény-árnyék átmenetek megfelelő kezelésére is, különben csúnya, éles és cakkos szélű árnyékokat kapunk. Igen fontos előnye még ennek a módszernek az eddigi technikákhoz képest, hogy megvalósítja az önárnyékot is, azaz például egy monszta karja árnyékot vethet a lábára. Végül annyit tennék még hozzá, hogy már a mai hardveren is léteznek más módszerek a valós vetett árnyékok megjelenítésére - jó példa lesz erre a Doom3, csak győzzük kivárni :).

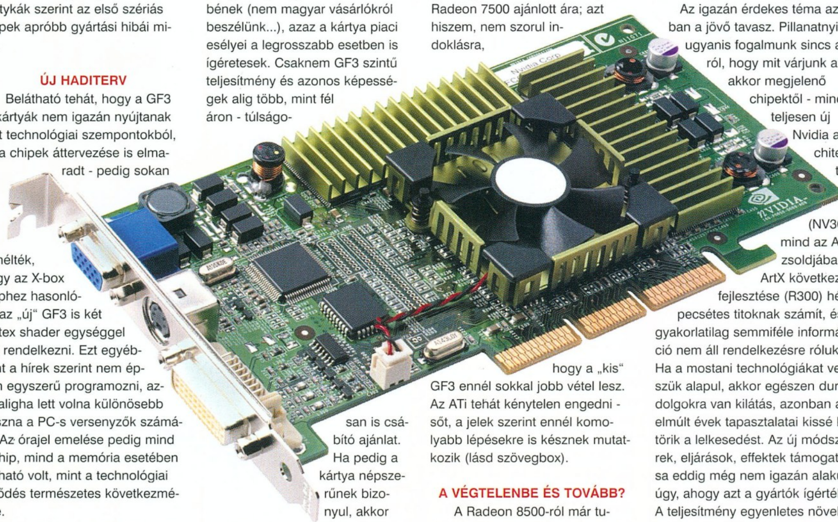
Más újításra nem került viszont sor, azaz az Nvidia

chipje továbbra is csak az 1.3-as pixel shader verziót támogatja, ellentétben a Radeon2-vel. Az igazi poén azonban az, hogy ezeket a feature-öket a GF3már eddig is ismerte, pusztán a driverekből még nem voltak engedélyezve - a pletykák szerint az első szériás chipek apróbb gyártási hibái miatt.

ÚJ HADITERV

Belátható tehát, hogy a GF3 Ti kártyák nem igazán nyújtanak újat technológiai szempontokból, és a chipek áttervezése is elmaradt - pedig sokan reméltek, hogy az X-box chiphez hasonlóan az „új" GF3 is két vertex shader egységgel fog rendelkezni. Ezt egyébként a hírek szerint nem éppen egyszerű programozni, az az aligha lett volna különösebb haszna a PC-s versenyzők számára. Az órajel emelése pedig mind a chip, mind a memória esetében várható volt, mint a technológiai fejlődés természetes következménye.

Az igazi nagy szám ebben az őszi termékfrissítésben valójában a GF3 Ti200. A 175 MHz-es core órajel egyértelműen vicc mindenki számára, aki képes pl. a Powerstripet letölteni - szinte biztos, hogy 220-230 MHz-re fel lehet majd tornászni a legtöbb chipet. Márpedig a GF3 jóval kevésbé függ a memória-sávszélességtől, azaz ennek alighanem látható hatása is lesz a legtöbb alkalmazásban. Hát még, ha a memória is húzhatónak bizonyul... Mindez azonban mit sem érne, ha nem párosulna megfelelő árazással, és ez az a pont, ahol az Nvidia a megfelelő döntést hozta. A 200 dolláros javasolt ár pont alatta van a legtöbb „átlagos" vásárló küszöbének (nem magyar vásárlókról beszélünk...), azaz a kártya piaci esélyei a legrosszabb esetben is ígéretesek. Csaknem GF3 szintű teljesítmény és azonos képességek alig több, mint fél áron - túlságosan is csábító ajánlat. Ha pedig a kártya népszerűnek bizonyul, akkor meghozhatja a DX8-as játékok számára a piacot, azaz jelentős lökést adhat a komolyabb fejlesztéseknek. Kicsit realistábban nézve ehhez azért alighanem ki kell még várni az első árcsökkentést, azaz nagyjából fél évet - de ettől függetlenül gratulálnunk kell az Nvidiának az első megfizethető DX8-as videokártya megjelentetéséért. Majd hülyék lettek volna kihagyni ez az üzletet... :)



A Ti200 emellett igen határozott, mondhatni agresszív üzenet a konkurencia felé is, melynek lényege kábé annyi, hogy az Nvidia kész az árháborúra. Ha emlékeztek még, 200 dollár volt a nyár végén bejelentett DX7-et támogató Radeon 7500 ajánlott ára; azt hiszem, nem szorul indoklásra, hogy a „kis" GF3 ennél sokkal jobb vétel lesz. Az ATi tehát kénytelen engedni - sőt, a jelek szerint ennél komolyabb lépésekre is késznek mutatkozik (lásd szövegbox).

A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB?

A Radeon 8500-ról már tudunk, de szintén az idén várható még 1-2 másik DX8-as videokártya megjelenése is. Sajnos csak vissza nem igazolható pletykákkal tudok szolgálni, de ezek szerint egy új Matrox chip (!)már túl van az első tesztgyártáson, ami idei megjelenést sejtet. Kissé félve említem meg a Bitboyst; az általános megítélés nem valami kedvező, de a legutóbb említett források szerint már tényleg közel vannak a megjelenéshez (a kész chipnek neve is van). A PowerVR is ígérgetett még a CeBiten, de bővebben ők sem nyilatkoznak egyelőre.

Az igazán érdekes téma azonban a jövő tavasz. Pillanatnyilag ugyanis fogalmunk sincs arról, hogy mit várjunk az akkor megjelenő chipektől - mind a teljesen új Nvidia architektúra (NV30), mind az ATi zsoldjába állt ArtX következő fejlesztése (R300) hétpecsétes titoknak számít, és gyakorlatilag semmiféle információ nem áll rendelkezésre róluk. Ha a mostani technológiákat vesszük alapul, akkor egészen durva dolgokra van kilátás, azonban az elmúlt évek tapasztalatai kissé letörik a lelkesedést. Az új módszerek, eljárások, effektek támogatása eddig még nem igazán alakult úgy, ahogy azt a gyártók ígérték. A teljesítmény egyenletes növekedése ellenben jó dolog, de csak azért nem feltétlenül érdemes a videokártyánkat lecserélni - szóval az illetékes fejlesztőknek nem ártana lassan tényleg összeszedniük magukat...

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

GYORSUL A RADEON

Az ATi csendesen kiszivárogtatta - ezzel valamennyire visszaadva a kölcsönt az Nvidiának a múlt havi Detonator3-ért - hogy a Radeon 8500 végső órajele 275/275 lesz. Azaz 550 MHz effektív memóriasebesség fogja kiszolgálni az új chipet - ez kb. 9 GB/sec sávszélességet biztosít, 10%-kal többet, mint amekkora a GF3 Ti500 rendelkezésére áll. Mindezek után alig várjuk, hogyan is fog teljesíteni a gyakorlatban a két kártya...

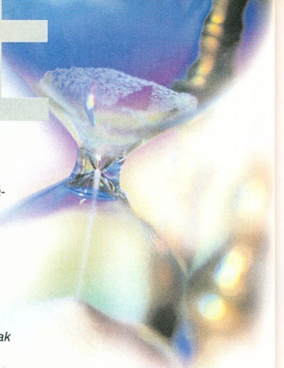
GF2 TITANIUM

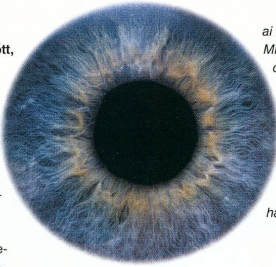
Meglepő módon az egyre korosodó GF2 architektúra is megért egy újabb inkarnációt, már ha a GF2 Ti annak nevezhető. A specifikációkra pillantva láthatjuk, hogy ez lényegében egy Ge2 Ultra, 200 MHz-es DDR memóriával, épp csak igen kedvező áron. A 150 dollár körüli ajánlott árral az Nvidia célja egyértelműen a konkurens ATi Radeon 7500 ellehetetlenítése, az ugyanis egy hangyányit lassabb, és drágább is - egyelőre.

ÖSSZEESKÜVÉS-ELMÉLET

Ez az észrevétel ugyan nem Kukoman nevű olvasónktól származik ;), de annál érdekesebb. A GF Titanium chipek neve és logója is mutat némi hasonlóságot az Intel egyes termékeivel; mégpedig az Itanium proci nevével, és úgy általában az újabb Intel cuccok logóival. Hogy ez véletlen, avagy szándékos-e, azt nem tudhatjuk - de tényleg van benne valami.

HOMOK A GÉPEZETBEN





BEVEZETÉS

Jubileum közben, jubileum előtt, újjáépítés alatt

Mint ahogy azt a VIII. (sajnos nem jubileumi) számban megígértem, itt van a IX., jubileumi "Homok a gépezetben"! Őszintén remélem, hogy ez valamennyiőtöket eufórikus örömmel tölt el, én mindenesetre a háromnegyed éves részévforduló tiszteletére igyekeztem minél erősebb híranyagot összeválogatni. Több észrevétel érkezett azzal kapcsolatban, hogy a rovatban tárgyalt technológiai újdonságok száma fokozatosan csökken. Nos, szerencsére nem a tudósok vették ki hirtelen egyszerre a hosszú évek alatt felhalmozódott szabadságukat, az okok jóval inkább a cikkíró sajátos elképzeléseiben keresendők. A fent említett folyamat tényleg megfigyelhető, ám tudatos koncepciót tükröz, mivel véleményem szerint 3-5 tudományos áttörés részletesebb ismertetésével jóval hatékonyabbak lehetünk, mint 6-10 rövid terjedelmű hírcikkel (amire amúgy is ott van a HW News rovat). Nyugodtan cáfoljatok meg, ha ti nem így éreznétek helyesnek, ugyanis ebben az esetben visszatérünk az eredeti struktúrához. Addig is azonban itt van némi szemezgetés az elmúlt hónap újdonságaiból a szokásos információtechnológiai fókusszal (ugyebár a rovat címe is a chipek alapanyagául szolgáló szilíciumra utal). A következő, X. jubileumi számban pedig ígérem, még tovább fokozzuk az eddig is utolérhetetlen színvonalat - kivéve persze, ha éppen újjáépítés alatt álló személyiségem jóvátehetetlen károsodást szenvedne, mint ahogy csaknem tette azt a PC Guru táborban az elvetemült társaság galádságainak (ld. PC Guru 01/10) hatására.

E havi idézetünk:

"Az információtechnológia eredményeit is hasznosító új üzletágak gyakran nagyobb értéket képviselnek, mint maguk a "szülők", amelyektől származnak.

Ezért van az, hogy az American Airlines több pénzt csinál a SABRE helyfoglalási rendszerből, mint az emberek repülőgépen való utaztatásából.

Ezért van az, hogy a Ford többet keres az autók finanszírozásán, mint eladásán.

S persze ezért van az, hogy a Marriott többet profitál azokból a menedzsmentszerződésekből, amelyeket hotelek üzemeltetésére kötött, mint esetleg azok tényleges tulajdonlásából képes volna.

Az információalapú gazdaság korszakának első felében élünk. 2020-ra valami új születésének lehetünk tanúi. Ahogy a második korszak megkezdődik, a sávszélesség lényegében korlátlanná válik. A hangok és képek valósággal elárasztják az Internetet minden website-ot egy-egy potenciális televíziós hálózattá alakítva. Ezek a történések ugyan még váratnak magukra, de hamarosan végbemennek – ez biztosra vehető. A változás az egyetlen megváltozhatatlan szabály.

A jövőben az információ- és a biotechnológia egyre jobban átfedi majd egymást, és számos biológiai folyamat digitalizálttá válhat. Mindez megváltoztatja az információ természetét…

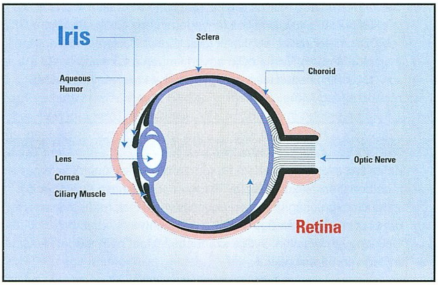
Amilyen nehéz volt az 1950-es, vagy 60-as években elképzelni, hogy a komputerek mindent megváltoztathatnak, ugyanolyan nehéz ma elképzelni a jövő biotechnológiájának hatását."

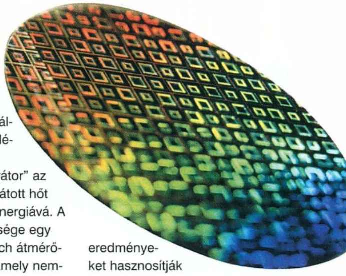
Stan Davis
„Lessons From the Future"

ÍRISZAZONOSÍTÓ TECHNOLÓGIA A PANASONICTÓL

"Tágra nyílt szemek"

Kétségkívül létezik napjaink ifjúságának egy olyan része (jómagamat is ide sorolnám), amelynek korai szocializációjában, szemléletmódjának formálásában és persze ismeretanyagának bővítésében a tudományos-fantasztikus alkotások komoly szerepet játszottak. Az ezekben leírt, vagy megjelenített technikai eszközök az évek múltán gyakorta valósággá váltak, elég csak a Stanley Kubrick jegyezte 2001. Űrodisszeiában feltűnő űrsiklóra, vagy legújabban az Arthur C. Clarke egyik regényében feltűnt űrfelvonóra ("Lifttel a kék egekbe" – PC Guru 01/08) gondolnunk; a Panasonic Biometrikai Csoportjának (PBG) köszönhetően pedig mostantól ebbe a kategóriába tartozik az oly sok filmben látott írisz alapú azonosítás is. A japán cég által erre a célra kifejlesztett megoldás egyrészt egy általa gyártott speciális videokamerán (Authenticam), másrészt az Iridian Technologies íriszazonosító és hitelesítő technológiáján alapul. A Panasonic által megcélzott piaci szereplők között éppúgy megtalálhatók az informatikai és pénzügyi cégek, mint a biztosítók, vagy az egészségügyben utazó vállalatok, hiszen az eljárás éppúgy alkalmas a kutatási adatokhoz való hozzáférés, vagy a banki tranzakciók elvégzésére való jogosultság ellenőrzésére, mint annak megállapítására, hogy valóban az adott TB kártyához tartozó személy kívánja-e igénybe venni a szolgáltatásokat. A megoldás külön előnye, hogy hardver oldalról csak nagyon egyszerű komponenseket igényel, szó sincs tehát méregdrága lézeres letapogatásról, elegendő egy olcsó videokamera. A





hangsúly jóval inkább az Iridian Technologies által kifejlesztett alkalmazásra helyeződik, amely az Authenticam által felvett képet feldolgozza, majd azt összehasonlítja azokkal, amelyek a saját adatbázisában találhatók. Mindazonáltal a vashoz hasonlóan, a KnoWho névre hallgató szoftver megvásárlása sem igényel óriási beruházásokat, hiszen még a teljes csomag ára sem éri el a 250 dollárt. Az íriszazonosító rendszer révén tehát a biztonsági rendszerek kiépítésnek költségei nagymértékben csökkenthetők lesznek, akár már a közeljövőben is. Hogy mindez mit is jelent majd az egyre inkább ellenőrzött (ld. még "A technológia sötét oldala?" – PC Guru 01/04 ill. "Szellem a palackból?" – PC Guru 01/09) és manipulált civil szféra számára, abba most inkább nem mennék bele…

ÚJ TÍPUSÚ TERMOELEKTROMOS ENERGIAFORRÁS

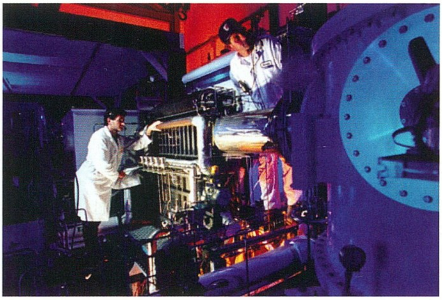
"Az áram én vagyok"

Legyen szó akár mobiltelefonokról, akár MP3-lejátszókról, vagy PDA-król, a hordozható eszközök univerzális alkalmazhatóságának egyik legnagyobb ellensége mindmáig az őket hosszabb ideig működtetni tudó energiaforrások hiánya. Tény, hogy a kezdeti áldatlan állapotokhoz képest mind a ma már általános elfogadottságnak örvendő elemek élettartama, mind a berendezések energiaigénye terén komoly előrelépésnek lehettünk tanúi. Mindez azonban sajnos még most sem elegendő arra, hogy egyre kisebb digitális kedvenceinket megszakítás nélkül használhassuk – akár napokon, vagy heteken át is. Most azonban az elemgyártók legnagyobb bánatára az Applied Digital Solutions (ADS) arra vállalkozott, hogy a talán legkézenfekvőbb megoldást választva magát az emberi testet használja fel energiaforrásként. Nem tévedés, a vállalat által kifejlesztett, idézem, "miniatürizált termoelektromos generátor" az emberi test által kibocsátott hőt alakítja át elektromos energiává. A generátor fő alkotóegysége egy olyan, mindössze fél inch átmérőjű, kerámialapú elem, amely nemcsak hogy nem tartalmaz az egészségre ártalmas kémiai anyagokat, hanem szinte korlátlan élettartammal is bír. Az aprócska berendezés jelenleg mintegy 1,5 Voltnyi elektromosságot képes szolgáltatni (10 mikroamperes áramerősség mellett): ennek eléréséhez természetesen semmilyen komolyabb fizikai erőfeszítést nem kell kifejtenünk, elméletileg akár alhatnánk is (tehát ezúttal sem nő meg a "szégyen a futás, de hasznos" mondás valóságtartalma). Az ADS máris tervbe vette a termoelektromos generátorok második generációjának kifejlesztését, ezek az elképzelések szerint mintegy kétszeresére növelnék az eljárás hatékonyságát akár 3 Volt kinyerését is lehetővé téve. Az új típusú energiaforrásra építve a cég egész termékcsaládot kíván életre hívni. A várhatóan 2001 utolsó negyedévében megjelenő, Digital Angel márkajelzésű berendezések a bioszenzor technológia, a vezeték nélküli távközlés (beleértve a globális helyzet-meghatározó rendszereket is) és az orvosi informatika terén elért legújabb eredményeket hasznosítják majd. Ezek a magasan integrált eszközök nemcsak a felhasználó mindenkori pozícióját tudják felfedni, hanem annak életfunkcióit is folyamatosan monitorozzák majd (beleértve pl. a pulzust és a testhőmérsékletet), az összegyűjtött információkat pedig a kívánt címzettnek továbbítják. Ez lehet pl. a helyi mentőszolgálat, amely így azonnal értesülést szerezhet a minket ért súlyosabb sérülésekről, vagy a velünk szerződésben álló biztosító, amely azonnal utalhatja a pénzt az ellátásunkra, de pl. idegen országban járva lehet hazánk külképviselete is, amely így egyből megteheti a szükséges lépéseket. Igazán "elveszettnek" sem érezhetnénk magunkat többé, hiszen valamelyik globális helyzetmeghatározó rendszer (az amerikai GPS, az európai Galileo, vagy - ne adj isten - az orosz Glonaszty) révén bármikor nyomunkra lehetne akadni. Persze csak akkor, ha magánéletünk szentségét féltve már nem hajítottuk jó messzire a Digitális Angyalt… Igen ám, de mit tehetnek majd az új technológiával készült pacemakerek felhasználói?

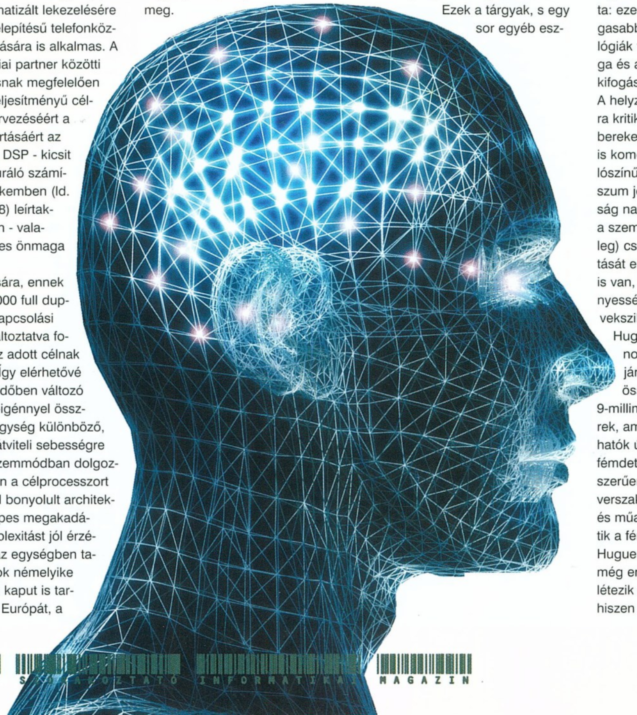
RENDHAGYÓ DSP AZ BSS-IBM PÁROSTÓL

"Kis-bolygó, nagy árnyék"

Oly sokakhoz hasonlóan a vezeték nélküli távközlést jómagam is a közeljövő meghatározó technológiái között tartom számon, s ennek megfelelően mindig örömmel számolok be az ezen a te-



rületen elért újabb és újabb áttörésekről (ld. pl. "StreetBeam technológia" - PC Guru 01/03 vagy "Kamikaze I-Módra" – PC Guru 01/05 és "Galileo" – PC Guru 01/06). Kétségkívül ide tartozik a Boeing Satellite Systems (BSS) és az IBM legfrissebb közös fejlesztése is, amely sikerrel pályázhat "a világ legnagyobb teljesítményű, műholdas telepítésű DSP-jének" (Digital Signal Processor) címére. Az Intel Pentium III-as processzoránál több mint 3000-szer gyorsabb egységet elsőként egy, a Thuraya Satellite Telecommunications megrendelésére épült műholdba építették be. A múlt év októberében pályára állított mesterséges égitest az új típusú DSP segítségével akár több tízezer (!) telefonhívás egyidejű, teljesen automatizált lekezelésére és 300 földi-telepítésű telefonközpont kiszolgálására is alkalmas. A két technológiai partner közötti megállapodásnak megfelelően a hihetetlen teljesítményű célprocesszor tervezéséért a BSS, míg gyártásáért az IBM felelős. A DSP - kicsit az "Önkonfiguráló számítógépek?" cikkemben (ld. PC Guru 01/08) leírtakhoz hasonlóan - valamennyire képes önmaga dinamikus rekonfigurálására, ennek keretében 25000 full duplex áramkör kapcsolási struktúráját változtatva folyamatosan az adott célnak megfelelően. Így elérhetővé vált, hogy az időben változó sávszélesség-igénnyel összhangban az egység különböző, az adott adatátviteli sebességre optimalizált üzemmódban dolgozhasson. Ebben a célprocesszort még rendkívül bonyolult architektúrája sem képes megakadályozni: a komplexitást jól érzékelteti, hogy az egységben található ASIC-ok némelyike akár 3,8 millió kaput is tartalmazhat. Az Európát, a Közel- és Közép-Keletet, Észak- és Közép-Afrikát, valamint Indiát egyaránt kiszolgáló Thuraya műholdon kívül természetesen további, a már az új típusú DSP-t használó mesterséges égitest fellövése is tervbe van véve. Sőt, a BSS-IBM páros nem "ragadt le" ezen a szinten, hanem már az utódot is kifejlesztette egy olyan, negyedik generációs egység formájában, amely az IBM nemrég bevezetett rézalapú gyártástechnológiájának köszönhetően ASIC-onként már 8 millió kaput is tartalmazhat. Ez az elődjéhez képest több mint kétszeres teljesítménynövekedést ígérő, ha lehet, még korszerűbb DSP, amelyet a Boeing 702 "Spaceway" távközlési műholdak társául szánnak, valamikor 2002 végén jelenik majd meg.



CSÚCSTECHNOLÓGIÁVAL A TERRORIZMUS ELLEN

"Soha többé"

A New York-i World Trade Center elleni szeptember 11-i terrortámadás után érthetően fokozott igény mutatkozik a repülőterek, bővebben az egész légi közlekedés biztonságát fokozó új technológiákra - a gépeltérítők ugyanis napjainkra teljességgel kiismerték az ellenőrző rendszerek működését. Ha pedig kiismerték, képesek ki is játszani azokat, amit jól mutat azoknak a legutóbbi merényletet végrehajtó terroristáknak a példája, akik a fémdetektorok által nem, vagy csak nehezen kimutatható, csekély fémtartalmú eszközök segítségével (konkrétan konzervnyitókkal és papírvágó késekkel) hajtották végre tettüket. Ezek a tárgyak, s egy sor egyéb eszköz (pl. kerámia kések és műanyag pisztolyok) ugyanis könnyedén elrejthetők az érzékelő eszközök elől: ehhez csak némi szerencsére és mindössze egy kellően vastag dzsekire van szükség. "Nem kell tudósnak lenni ahhoz, hogy valaki rájöjjön, hogy a fémdetektorok nem fedezik fel a kerámia késeket. Azoknak az embereknek a többsége, akik fegyvereket akarnak a gépekre feljuttatni, nagyon is tisztában van ezzel" – mondotta Gabriel Rebeiz, a Michigani Egyetem Villamosmérnök Karának professzora, az Egyesült Államok egyik legelismertebb biztonságtechnológiai szakértője.

Sajnos a fémdetektoroknál fejlettebb érzékelők elterjedését eddig számos körülmény akadályozta: ezek közül a lényegesen magasabb ár mellett eme új technológiák viszonylagos kiforratlansága és a különböző törvényességi kifogások említhetők elsősorban. A helyzet azonban mára olyannyira kritikussá vált, hogy a szakembereken túl immár a közvéleményt is komolyan foglalkoztatja, így valószínűleg ésszerű kompromisszum jöhet létre, amely a biztonság nagymértékű növelése mellett a személyiségi jogok (remélhetőleg) csak csekély mértékű csorbítását eredményezi. Erre szükség is van, mert a terroristák leleményessége és eszköztára egyre növekszik. Ahogy azt Richard Huguenin, az új felderítési technológiák kifejlesztésében élen járó Millivision LCC elnöke összefoglalta: "Vannak olyan 9-milliméteres automata fegyverek, amelyek könnyedén átalakíthatók úgy, hogy megtévesszék a fémdetektorokat. Az emberek egyszerűen megveszik ezeket a fegyverszaküzletekben, majd kerámia és műanyag részekkel helyettesítik a fém komponenseket." Huguenin szerint azonban sajnos még ennél egyszerűbb módja is létezik az érzékelők kijátszásának, hiszen elegendő egy háztartási

boltban kerámia vagy szénszálas kést vásárolni, majd elrejteni azt, mondjuk egy övben.

Az új típusú veszélyforrásokat felismerve a Szövetségi Repülési Hivatal, az FAA (Federal Aviation Administration) már ez év nyarán (tehát jóval a szeptemberi terrortámadás előtt!) megkezdte az új technológiák tesztelését. Ezekkel szemben alapkövetelmény volt, hogy ne sértsék az eddiginél jobban az utasok személyiségi jogait, s hogy ne lassítsák tovább a mára amúgy is nehézkessé vált repülőtéri ügymenetet. Habár az FAA mind a mai napig nem kötelezte el magát hivatalosan egyetlen megoldás mellett sem, a befutó valószínűleg az az új típusú "imaging", vagyis képalkotási technológia lesz, amely minden fenti kritériumnak megfelel. Ez mérettől és anyagtól függetlenül lényegében bármilyen fegyver felderítésére képes köszönhetően az általa használt "milliméterhullám" alapú eljárásnak. A milliméterhullámok, mint ahogy azt nevük is mutatja, a mikrohullámok és az infravörös hullámok közötti frekvenciatartományt képviselik, vagyis hullámhosszúságuk 1-től 10 milliméterig terjedhet. A milliméterhullámok segítségével két, különböző elven működő képalkotási rendszer is létrehozható. Az első esetben a berendezés alapját azok a milliméterhullám-vevők adnák, amelyek segítségével az egyes tárgyak által kibocsátott hő pontosan mérhető. Alternatívaként azok a milliméterhullám-adókra épülő eszközök kínálkoznak, amelyek hullámokkal bombázva a célpontot a visszaverődések alapján alkotnák meg a végleges képet.

A két eljárás közül jelenleg inkább az első tűnik életképesebbnek, elsősorban azért, mert a milliméterhullám-vevőkhöz hasonló berendezéseket már régóta használnak egyes területeken, pl. a csillagászatban. Sőt, azok a rádióméterek, amelyekkel a távoli csillagok rádióenergiája mérhető meg, már hosszabb ideje az obszervatóriumok alaptartozékának számítanak. Az átlagos csillagok egyébként nem bocsátanak ki saját jeleket, jóval inkább egyfajta fekete testnek tűnnek az ilyesfajta felvételeken (akárcsak minden, abszolút zéró feletti hőmérsékletű objektum).

Nos, valahogy így működik a milliméterhullám-alapú detektor is: "A milliméterhullámok tartományában az emberi test elnyeli a jelforrások sugárzását. Ha valakinek egy pisztoly, vagy egy kés van az övében elrejtve, akkor az a tárgy elzárja a test által elnyelt sugárzás útját" – mondotta Huguenin, akinek cége, a Millivision 3 különböző típusú mikrohullám-alapú detektort is gyárt. A tárgy és a vizsgált személy közötti kontraszt olyan fényes körvonalat hoz létre, amely aztán könnyedén észrevehető a kijelzőn.

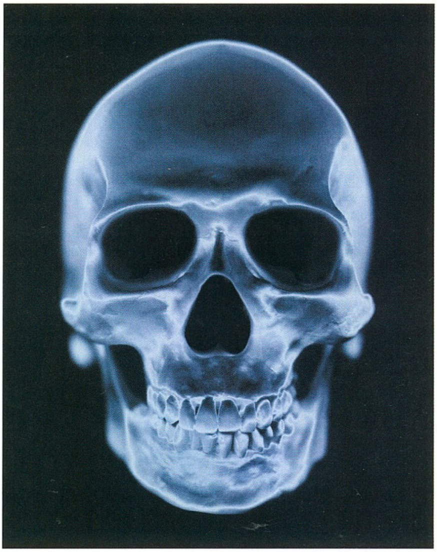
A berendezés alapvetően két paraméter – a hőmérséklet és a hullámelnyelés - vizsgálata révén alkotja meg a végleges képet: minél nagyobb a két tulajdonsághoz tartozó értékek közötti eltérés, annál könnyebb az adott tárgyat felfedezni. Például az emberi test és egy fémből készült lőfegyver közötti kontraszt nagyon erős, hiszen a test sugárzáselnyelő képessége magas (körülbelül 90 százalékos hatékonyságú), míg a pisztolyé alacsony (alig több, mint 0 százalék). Az emberi test és egy kerámia kés közötti kontraszt már korántsem ennyire látványos, de még így is könnyedén észrevehető, s azt hiszem, pontosan ez a lényeg. Mint fentebb is megemlítettem, a Millivision jelenlegi kínálatában háromfajta felderítőeszköz is szerepel, közte hordozható milliméterhullám-ágyúval, a hagyományos fémdetektorokhoz hasonló érzékelő kapuval és egy különleges kamerával. Az akcióba induló terroristákat nagy biztonsággal kiszűrni képes rendszerek tehát – minden ellentétes irányú híresztelés dacára - már ma is rendelkezésre állnak, s a labda mostantól a kormányzatok és a légitársaságok oldalán van. Reméljük, a magas költségek ellenére élnek a kínálkozó lehetőséggel, s a légi közlekedés menete csakhamar visszatérhet a rendes kerékvágásba.

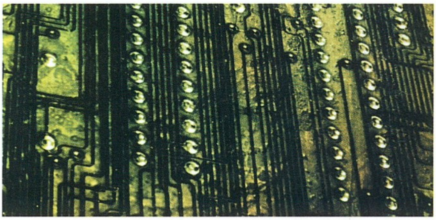
BEFEJEZÉS

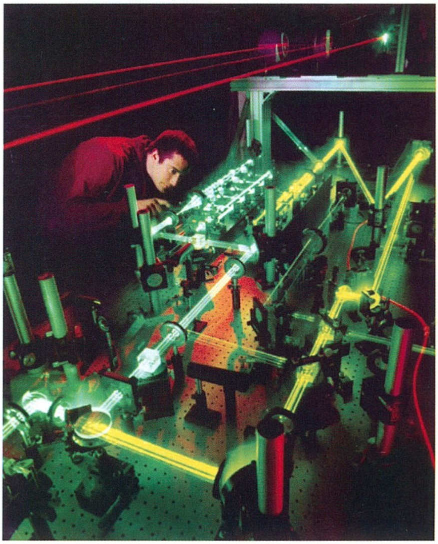
A változás szava

A rovatot lezáró, hosszas fejtegetésre helyhiány következtében ezúttal nem kerül sor (Shoe valószínűleg így is kipróbálja rajtam a legújabb keleti harci technikákat a szokásos terjedelem túllépésért). Azonban ez a kevés hely is elegendő arra, hogy egyfajta szentségtörést elkövetve, időlegesen háttérbe szorítva a Deltás KJ szellemiségét, most Stan Davis örökérvényű klasszikusával búcsúzzak (amit demokratikusan mindjárt meg is szavaztam új jelmondatunknak): "A változás az egyetlen megváltoztathatatlan szabály." De azért az "Ennyit mára a tudomány és technika újdonságaiból!"-t sem felejtettük el végleg!

Joshua







A PLEXTOR 24X-ES CSODÁJA

A JEDI VISSZATÉR – DE ÚJ FÉNYKARDJA VAN!

Előző számunkban a Philips sikeres fejlesztési hadjáratának legújabb gyümölcsét, a cég 20x-os CD-íróját vettük górcső alá. Ha a Philips írójának ismertetésekor „A Birodalom visszavág" címet adtam a cikknek, akkor most újra élhetnék az analógiával a méltán népszerű filmtrilógia utolsó darabjának címét felhasználva ('A Jedi visszatér' – gy. k.), de előbb-utóbb valaki a plágium vádjával illetne, talán nem is alaptalanul. Ezen kívül a Plextor új írója technológiai szempontból nem vonultat fel annyi újdonságot, hogy megérdemelne egy ilyen drámai címet, hiszen inkább abban tekinthető úttörőnek, ahogy az eddig is használt trükköket újraötvözték benne. Azonban igazságtalan lennék, ha ennyivel intézném el az új Plextor író ismertetését, ezért álljon itt a teljes történet. Azt írtam, hogy túl sok újdonságot nem vonultat fel – ez így igaz, hiszen a meghajtóban alkalmazott Z-CLV (Zoned Constant Linear Velocity) írásmód és az írási minőségre felügyelő PoweRec technológia már az előző, lassabb Plextor írókból ismerős lehet. Azonban ezeknek a meglévő, kipróbált technológiai eljárásoknak gondosan kivitelezett továbbfejlesztése tette lehetővé azt, hogy a Plextor cég egyszerűen kihagyhatta a 20x-os sebességet, mint közbülső állomást. Gyakorlatilag alig fél évvel a 16x-os modell piacra dobása után már a 24x-es verzió működő mintapéldányait mutogatta a nemzetközi kiállításokon olyan írási minőséget és stabilitást ígérve, amelyik a legtöbb szakember fülének hihetetlennek hatott. Pedig a Plextor nem kockáztatott – a 16x-os írójánál bevált trükköket professzionális precizitással tuningolta fel, hogy a 24x-es írást a piacon az elsők között - és ami még fontosabb: a legjobb minőségben – valósíthassa meg. A mai CDRW-piac könyörtelen: nem elég a szigorú technológiai követelményeknek eleget tenni, a felhasználók meglehetősen kitekert igényeinek is meg kell felelni. Gondoljunk csak például a Sony CDRW-meghajtóira, amelyek hiába ismerik 100%-osan a szabványok szerinti pontos írás tudományát, ha ezeket a korlátokat (pl. túlírás) nem képesek könnyedén áthágni a felhasználói szeszélyek szerint. Nem beszélve arról a tendenciáról, miszerint manapság a jó CD-íróknak a DAO-RAW módban dolgozó CloneCD-vel (és hasonszőrű programokkal) az elterjedtebb másolásvédelmeket is ki kell tudniuk cselezni, ha a gyártó a fiatalabb korosztály és a szélesebb vásárlói réteg igényeinek is meg akar felelni. Hihetetlen, de ahogy a CDRW-meghajtók egyre elterjedtebbek lettek, úgy változott meg a CD-írókkal szemben támasztott egyéni felhasználói igények figyelembe vétele a gyártók marketingosztályán. Ma már inkább az a fontos, hogy az írók jól tudjanak túlírni, minél gyorsabbak legyenek, kezeljék a szabványtalanabbnál szabványtalanabb 90 és 99 perces lemezeket, zokszó nélkül tudják másolni a legújabb másolásvédelmeket, és persze mindezek mellett legyen kedvező áruk és megfelelő a szoftvertámogatottságuk.

Egy ilyen piaci helyzetben mit tehet a Plextor? Hiszen ez a név egyenlő a profi CD-írás fogalmával, a minőségi adatrögzítéssel, a CD-s archiválással. Hogyan élheti meg egy ilyen cég ezt a fajta piaci „felhígulást" anélkül, hogy az eddig kiharcolt hírneve ne szenvedjen csorbát, de új termékei a piac minden szegmensében továbbra is megállják a helyüket? A választ akkor kapjuk meg, ha közelebbről is megvizsgáljuk a Plextor legújabb, leggyorsabb íróját, a PlexWriter 24/10/40 (szigorú típusnevén a PX-T2410TA) meghajtót, amely – ha már mindenképpen élünk a hasonlattal – a minőségi és sebességi elvárásoknak egyaránt megfelelve kétélű fénykarddal vág oda a piacnak.

KÉPESSÉGEK – ÖNÖK KÉRTÉK!

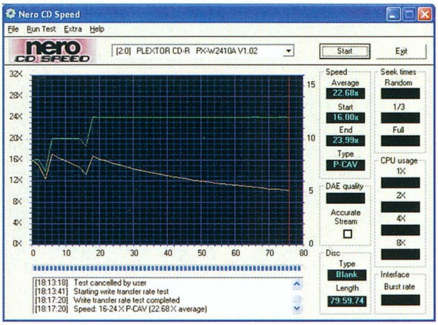
Az új meghajtót nem titkoltan az internetes fórumokon megfogalmazott legélesebb vásárlói véleményeknek, igényeknek megfelelően alakították ki. Bár a dokumentáció kimondottan nem tér ki rá, de a meghajtó tökéletesen és gyorsan olvas és ír teljes RAW formátumban, ezzel együtt a szubkódok tökéletes másolására is képes, tehát minden ízében a DAO-RAW íráshoz, azaz a CloneCD-hez igazították. Hogy az említett CD-íróhoz való jó kompatibilitási viszony szándékos-e vagy sem, ezt nem merem egyértelműen kijelenteni, mert épp úgy alaptalan pletyka lenne, mint a hasonlóan alaptalan – sajnos a minőségi szaksajtóban is feltűnt – híresztelés, miszerint az újabb Plextor írók és BIOS-frissítések tudatosan az újonnan megjelenő másolásvédelmeket segítik, hogy az ilyenekkel védett adat- és Audio-CD lemezeket ne lehessen Plextor íróval másolni. Aki az ilyeneket elhiszi, vessen magára.

Ez az író már szinte teljesen levetkőzte a CD-írókra jellemző rosszabb elérési időket, tehát olvasásra is kitűnően használható, 40 maxos végsebessége is messze elegendő minden igény kielégítésére. Az olvasást a CD belső pereménél stabil 20x-os sebességgel kezdi, erre még az UltraPLEX40max is csak szomorú pislákolással tudott csak felelni, a lemez külső részén mért 43x-os olvasási tempóról pedig ne is beszéljünk. Szédítő! Akárcsak írás közben: egy 80 perces lemezt a szöszmötöléssel együtt képes 4 perc alatt kivégezni, és ebben már az íróprogram ideiglenes memóriájának feltöltése is benne volt! Leggyorsabb, 24x-es módban a felírandó lemezt három szegmensben égeti tele, ez a Z-CLV lényege. A mellékelt ábrán látható, hogy az írás kétszer „sebességet vált", de ezeken a pontokon nem szükségszerűen gyorsul fel – ha a PoweRec II technológia nem találja megfelelőnek az éppen befejezett szakasz minőségét, akkor az író a következő szegmens írásakor nem használ nagyobb sebességet. Látható, hogy az írás mindhárom zónában közel azonos fordulatszámhatárok között történik, a szegmensek elején minden esetben 8000 rpm körüli, innen csökken folyamatosan a zónák végéig. Az író tehát többnyire alacsony fordulatszámon dolgozik, ezáltal élettartama várhatóan jobb, mint a nem Z-CLV elven működő íróké – állítja a termékspecifikáció. A különálló szegmensek közötti váltás során a továbbfejlesztett Burn-Proof technológia gondoskodik a zavarmentes adatillesztésről.

A DirectCD vagy InCD alatti UDF/Packet (növekményes) módban gyors és határozott, az itt elért eredményei nem emelik ki a mezőnyből, teljesen átlagos értéket ad.

Összességében csak pozitívumot tudok elmondani róla: jelenleg a CD-írók CD-írója! Egyelőre felülmúlhatatlan.

FONTOS! Az általam tesztelt és birtokolt (hehe) példány gyárilag 1.02-es BIOS verzióval érkezett, tehát eleve mentes volt az interneten olvasható 1.01-es firmware hibáitól. Az 1.02-es BIOS frissítés feltétlenül szükséges, főleg, ha DAO-RAW módban szeretnéd használni! A frissítés megtalálható Plextor oldalán, de a honlapomon is, avagy kérésre e-mailben is el tudom küldeni.



PPéter
ppeter@cdgrab.hu
www.cdgrab.hu

PIONEER PDP-502MX MONITOR

DE NAGYKÉPŰ VAGY!

Minden számítógépes ürge legfőbb vágya egy nagyméretű monitor, amely minden igényt ki tud elégíteni. Hát én most megkaptam. Sajnos nem hosszú időre, csak pár napra, de volt szerencsém egy olyan Pioneer monitorhoz, amelynek képátlója 127 cm... Hozzá kell tenni, hogy ez már nem fért el az asztalomon, sőt, a szemközti falnál kellett elhelyezni, külön állványon. A néhány méteres távolság azonban kifejezetten jó volt, így legalább nem fáradt el a nyakam, amikor az egyik sarkából a másikig akartam nézni.

A képernyőt első látásra mindenki tévének nézte, tuner azonban nincs benne, „csak" videó, ill. VGA jelet tud fogadni. A felbontása 1280x768 pixel, ami jelzi a 16:9-es képarányt. Na, nekem se kellett több, így a próba nagy részét DVD és DivX filmek megtekintése, valamint szélesvásznú játékok (pl. Quake III Arena) próbája tette ki.

A plazmaképernyő működése eltér az LCD-től, sokkal inkább hasonlít a mezei fénycsőéhez. A képpontokban három pixel van a három alapszínnek megfelelően, ezekben ugyanolyan foszfor található, mint a monitorok képcsövén. A pixelek kis üregében plazmaállapotú gáz van, amelyet egy elektródapárral lehet gerjeszteni. Ennek hatására a gáz ultraibolya fényt bocsát ki, amelyet a foszfor látható fénnyé alakít, s már látjuk is a képet :). Az egyes pixelek fényerejét a gerjesztés frekvenciájának variálásával lehet szabályozni.

A plazmakijelző előnye az LCD-vel szemben, hogy a jóval

nagyobb méret mellett sokkal szélesebb az a szögtartomány, ahonnan a kép még élvezető. A megjeleníthető színtartomány is minden igényt kielégít, így kiválóan használható akár házi mozira is. Ezt még megfejeli a Pioneer néhány saját technológiával, ilyen például a True Matrix Imaging Technology, amely az elérhető fényerőt, ezzel együtt a színek élénkségét növeli, vagy a fekete sávok, amelyek a nem fénykibocsátó részeken elhelyezkedve nagymértékben csökkentik a fényvisszaverődést, ezzel együtt növelik a kontrasztot. Ennek köszönhetően a kép nappali fény mellett is tökéletesen látható.

Így is tettünk, s teljesen újszerű élmény volt, hogy a kép nem remeg, nem vibrál, gyakorlatilag olyan volt, mintha egy nyomtatott posztert néznénk (amíg meg nem mozdult). A kedvenc akváriumos képernyővédőnek sokan alászaladtak, teljesen úgy nézett ki, mint egy valódi tartály vízzel és halakkal. Gyakorlatilag teljesen éles és élethű képe volt a monitornak. Elsősorban mégis filmeket néztünk rajta, és egyszerűen mindenkinek leesett az álla a képminőségtől. A vibrálásmentessége és az élessége miatt sokkal kellemesebb, mint a valódi mozi, a hatalmas képméret pedig minden tévékészülék fölé helyezi, ennél legfeljebb a vetítős tévék nagyobbak, azoknak a képminősége viszont ennek a nyomába sem ér. Filmvetítésre tehát minden további nélkül alkalmas.

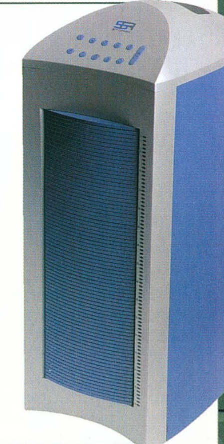
Hagyományos értelemben vett számítógépes alkalmazásban is használható, de azért mindennapi monitornak kissé drága. Prezentációra sokkal inkább alkalmas, főleg azért, mert használatához nem kell besötétíteni, helyet csinálni a vetítőnek stb., s ráadásul sokkal kisebb a zaja, mint a projektoroknak. Persze melegszik ez is, hűtőventillátora is van, de ezzel együtt is igen halkan működik.

A Pioneer egyik legnagyobb monitorának egyetlen aprócska hátulütője van, az ára: ez jelenleg 4 millió Ft. Ez még nem nyújt reális lehetőséget arra, hogy eséllyel szerepeljen a karácsonyi kívánságlistán, de remélhetőleg már csak néhány év kell ahhoz, hogy a plazmakijelzők is tömegcikké váljanak.

Nagy Zoltán
nagyz@vogel.hu

INFOBOX
Basys Kft.
www.basys.hu
Tel.: 06-23 415-541

CD ORGANIZER



CD KOMÓD

Manapság minden, magára valamit is adó magazin havonta legalább két lemezzel növeli olvasóinak CD készletét. Ehhez hozzájön még a meglévő készlet, a hanglemezek, a DVD-k, s máris hatalmasra dagad az a mennyiség, amit tárolni, s nyilvántartani kell. Egy CD tokostól kb. 1 cm helyet foglal el, ha csak egymás mellett, a polcon hevernek, különböző tartókonzolokban ez sokkal több is lehet. Az egyik lehetséges megoldás a CD Organizer használata, amely gépesíti a tárolást és a nyilvántartást. A rendszer lelke egy 75 fiókot tartalmazó torony, amely USB-vel kapcsolódik a PC-hez. A számítógépen egy hozzá tartozó vezérlőprogram gondoskodik a lemezek nyilvántartásáról és a fiókok vezérléséről. Az új lemezek eltárolása kisebbfajta szertartás keretében történik, amikor is be kell tenni a lemezt a számítógép CD olvasójába, a program beolvassa annak tartalmát, eltárolja az adatbázisban, majd kiválaszt egy üres fiókot, azt kitolja, s megkéri a felhasználót, hogy tegye a fiókba a lemezt. Az adatbázis bejegyzéseit lehet bővíteni érthető leírást adva az érdekesebb fileokról. Erre szükség is van, ha pl. audió CD-ket tárolunk, mivel nem tudja lekérdezni online CD adatbázisból a track listát, ami ma már gáz.

Cserébe lehet keresni az adatbázisban, ha egy bizonyos fájlra van szükség, akkor azt pillanatok alatt meg lehet találni, s már ki is tolja a tálcát, felkínálva a szóban forgó lemezt. Ha 75-nél több CD-nk van (s kinek ne lenne ennyi), akkor több tornyot is lehet használni, a program automatikusan lekezeli a további tárlóhelyeket is. Az viszont hiányosság, hogy magán a tornyon nincs lehetőség az új torony csatlakoztatására: vagy a PC két USB aljzatát használjuk, vagy veszünk egy USB hubot. Azért lehetett volna egy aljzatot rakni rá. Az sem lenne rossz, ha nemcsak egymás mellé, hanem egymásra is lehetne rakni a tornyokat.

Aki mégis szeretné elkápráztatni a barátnőjét, vagy a haverokat, annak csak 49875 Ft-ot kell kiperkálni.

Nagy Zoltán
nagyz@vogel.hu

INFOBOX
Partners Hungary
221-5123

Márkaképviselet: FAN Elektronika Kft
Tel.: 239 7020, 239 7021, Fax: 452 0720
1139 Budapest, Teve u. 7-11/ G földszint
e-mail: office@genius.hu
Genius

PC Guru 2001/09 LucasArts Classic játék szerencsés nyertesei

Star Wars X-Wing Alliance PC CD-t nyert:
Sándor Csaba - 6725 Szeged
Star Wars X-Wing Collector Series PC CD-t nyert:
Valyon Tamás - 8200 Veszprém
Jedi Knight PC CD-t nyert:
Ifj. Fabók Ferenc - 2344 Dömsöd

PC Guru 2001/09 Icewind Dale játék szerencsés nyertesei

Icewind Dale PC CD-t nyert:
Németh Orsolya - 5200 Törökszentmiklós
Beta Zsolt - 1156 Budapest
Beregi Gergely - 2400 Dunaújváros
Jancsó Zoltán – 3400 Mezőkövesd

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiket postán küldjük el!

PC Guru 2001/09 filmes játék szerencsés nyertese

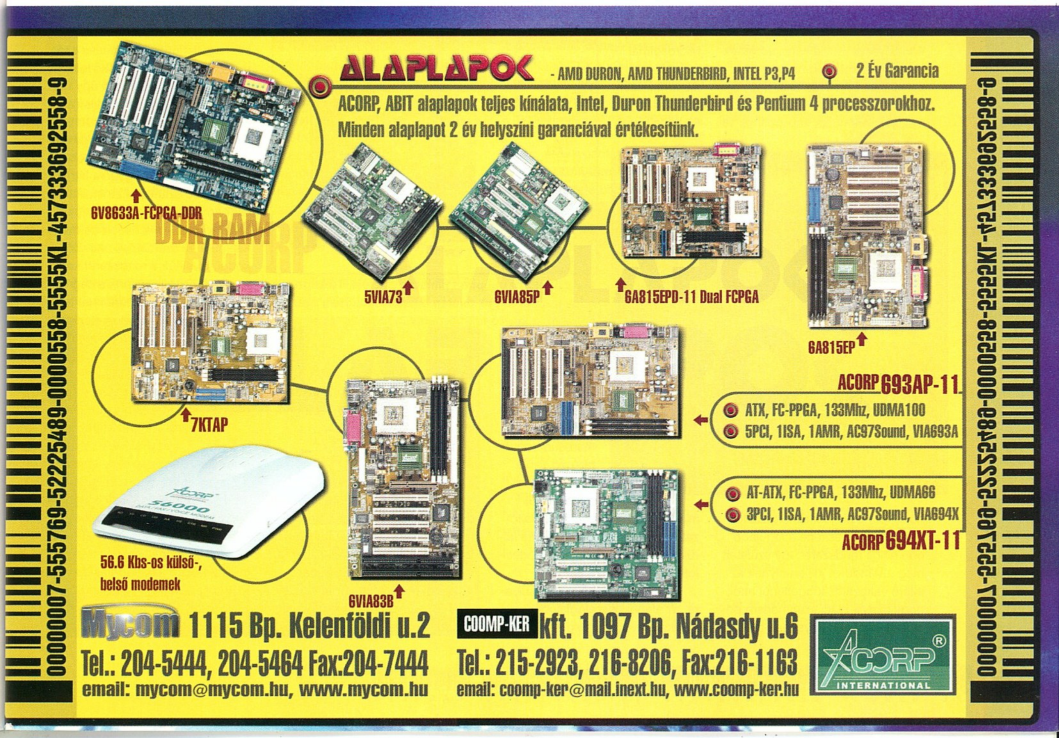
Titan A.E. videokazettát nyert:
Grosz Zsuzsa - 2518 Leányvár

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiket postán küldjük el!

JELEN SZÁMUNK HÍRDETŐI

Acomp 86, 87
5 Dimenzio 110
Balati Computer 91
CD Galaxis 18, 19
Channel 42 ....BIII
Dynamic ....BIV
Extreme 91
FAN Electronika Kft. 100
H&H 61
Hardverem '97 111
Herta ....BII
Kelly 101, 111
Lord Computer 91
Mycom 101, 110
Samsung 53, 119
Trans-am 111
VTCD 117
Win Computer 110

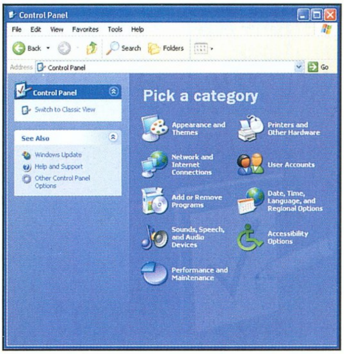
COOLINK
THE Cooling Engine
COOL111
Bármilyen PPGA/FC-PGA Celeronhoz, bármilyen FC-PGA PIII-hoz és AMD Duronhoz, maximum 1.6GHz-es AMD Athlonhoz
• 38 lapkás vörösréz hűtőborda
• 60*60*10mm-es ventilátor 4800 fordulat/perc, percenként több mint 0,65m³ levegőátvitel
• alacsony zajszint (36,8dBA)
• 3 év garancia
COOL111+
Bármilyen PPGA/FC-PGA Celeronhoz, bármilyen FC-PGA PIII-hoz és AMD Duronhoz, maximum 1.8GHz-es AMD Athlonhoz
• 38 lapkás vörösréz hűtőborda
• 60*60*25mm-es ventilátor 6800 fordulat/perc, percenként több mint 1m³ levegőátvitel
• külön táp- és fordulatszámfigyelő csatlakozó (0,6A áramfelvétel!)
• ventilátor-védő rács
• 3 év garancia
Nyereményjáték már volt, de ilyen még nem.
hwsw.hu
COOL122+
Bármilyen PPGA/FC-PGA Celeronhoz, bármilyen FC-PGA PIII-hoz és AMD Duronhoz, maximum 1.7GHz-es AMD Athlonhoz
• 21 lapkás alumínium hűtőborda vörösréz betéttel
• különlegesen kiképzett bordaprofil
• 60*60*25mm-es ventilátor 6800 fordulat/perc, percenként több mint 1m³ levegőátvitel
• külön táp- és fordulatszámfigyelő csatlakozó (0,6A áramfelvétel!)
• ventilátor-védő rács
• 3 év garancia
Minden márkanév, logo és szlogen a megfelelő cég tulajdona. Minden jog fenntartva!
www.coolink.hu


ALAPLAPOK - AMD DURON, AMD THUNDERBIRD, INTEL P3,P4
2 Év Garancia
ACORP, ABIT alaplapok teljes kínálata, Intel, Duron Thunderbird és Pentium 4 processzorokhoz.
Minden alaplapot 2 év helyszíni garanciával értékesítünk.
6V8633A-FCPGA-DDR
DDR RAM
5VIA73
6VIA85P
6A815EPD-11 Dual FCPGA
6A815EP
7KTAP
ACORP 693AP-11
ATX, FC-PPGA, 133Mhz, UDMA100
5PCI, 1ISA, 1AMR, AC97Sound, VIA693A
AT-ATX, FC-PPGA, 133Mhz, UDMA66
3PCI, 1ISA, 1AMR, AC97Sound, VIA694X
ACORP 694XT-11
56.6 Kbs-os külső-, belső modemek
6VIA83B
Mycom 1115 Bp. Kelenföldi u.2
Tel.: 204-5444, 204-5464 Fax:204-7444
email: mycom@mycom.hu, www.mycom.hu
COOMP-KER kft. 1097 Bp. Nádasdy u.6
Tel.: 215-2923, 216-8206, Fax:216-1163
email: coomp-ker@mail.inext.hu, www.coomp-ker.hu
ACORP INTERNATIONAL

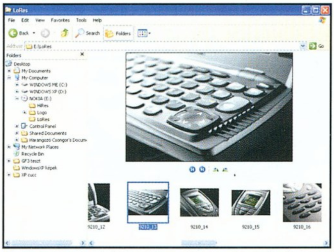
WINDOWS XP

BYE-BYE WIN9X...

A Windows 2000 kiadása előtt a Microsoft még dédelgetett olyan terveket, hogy összevonja a vállalati és otthoni felhasználásra szánt operációs rendszereit, ám a tényleges megjelenésre a mindenki által várt egységesítés végül elmaradt. Az NT vonal masszív folytatásaként kijött a Windows 2000, és lehúztak még egy utolsó bőrt a Win9x szériáról is, Windows Millennium néven. Utóbbi volt az első olyan Windows, amelynek a fejlesztése során közvetlenül az otthoni felhasználók igényeinek kielégítésére koncentráltak, de sajnos a Win98 magból örökölt stabilitási nehézségek továbbra is megmaradtak. A széles körű eszköztámogatás és a multimédiás lehetőségek kibővítése ellenére az ME látványos változásokat nem hozott, így az otthoni felhasználók egy része megmaradt a jól bevált Win98 SE használata mellett. Tehettük mindezt úgy, hogy semmilyen érezhető hátrányunk nem származott abból, ha a legutolsó verziójú operációs rendszer helyett az egyel korábbit preferáltuk. Bár az új konfigurációk piaci arányának növekedése idővel az ME fölényes elterjedéséhez vezetett volna, ma már tudjuk, hogy a Win9x vonal utolsó képviselőjének percei gyakorlatilag meg vannak számlálva. Ennek az oka, hogy a Microsoft időközben gyorsabb fejlesztési periódusra kapcsolt, és 18 hónappal a projekt elindítását követően véglegesítette a legújabb operációs rendszerét. Így született meg a Windows XP, amelynek az eltérő változatai, függetlenül attól, hogy melyik piaci szegmensre pozícionálták őket, egységen a Windows 2000 alapjaira épülnek. A közös kód mellett az új rendszerekben továbbfejlesztették a Win9x vonal erős multimédiás képességeit és széleskörű eszköztámogatottságát. A végeredmények közül számunkra a Windows XP Home változata a legérdekesebb, hiszen ez lesz az első „consumer" Windows, amely NT alapokra épül, ám mégsem küzd majd szoftveres kompatibilitási nehézségekkel. Megkapjuk tehát az oly régóta igényként fellépő stabilitást és biztonságot, és ezen felül egy korszerű operációs rendszert, amelynek a fejlesztése során végre a Microsoft sem aprózta el magát. Hosszú idő után lehetőségük nyílt arra, hogy egyetlen központi mag támogatottságát menedzseljék, és ez elvezetett oda, hogy október végén az elődeiknél sokkal kiforrottabb rendszerek birtokába juthatunk. Az otthoni változattal egy időben kerül forgalomba a vállalati, üzleti felhasználásra szánt Windows XP Professional új felhasználói felülettel és alaposan átdolgozott központi maggal; ez a Windows 2000 Pro vonal egyfajta hibajavításának tekinthető. Természetesen az XP-ből készül Server változat is (a név még nem véglegesített), sőt, a Microsoftnál az Intel Itanium kiszolgálására egy 64 bites kódon is dolgoznak. Továbbá, hogy teljes legyen a kép, az Xboxon és a hamarosan bemutatkozó Tábla PC-n is Windows XP fut majd, bár ezek mind eltérő változatok, amelyeket a különleges körülmények kiszolgálására módosítottak.



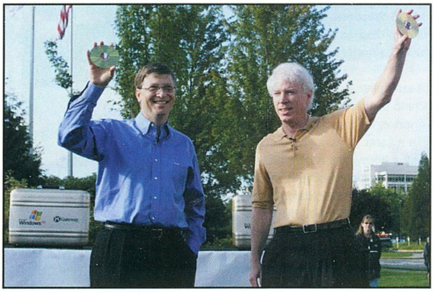
Tekintettel a történések súlyára, az alábbi összefoglalóban igyekszünk átfogó képet formálni a Windows XP piacra lépésével kapcsolatban, miközben természetesen a felmerülő kérdések sorát alapvetően az otthoni felhasználók oldaláról vizsgáljuk. Egyelőre tesztelni a Windows XP Pro RC2-es változatát tudtuk, amely tulajdonképpen végleges terméknek tekinthető. A Home és a Professional megoldások közötti különbségeket részletesen a cikkhez mellékelt táblázat tartalmazza, de úgy gondoljuk, hogy a hasonló felépítésnek köszönhetően a Próval végzett teljesítménytesztek megegyeznek majd az otthoni változat eredményeivel. Nincs más hátra, mint hogy beszámoljunk az előző pár nap eseményeiről, amelyek során nekem sikerült szinte beköltöznöm az XP-s gép monitora elé és visszaszoknom a kólára, a csokira és a pizzára (vagyis majdnem mindenre, amire eredetileg nem szerettem volna:)). Előzetes értékelésként talán csak annyit, hogy a Windows XP az első telepítését követően rekordgyorsasággal terjedt szét a szerkesztőség gépein, amit elsősorban az igényes külsőnek, a kibővített hardvertámogatásnak és a hibátlan szoftverkompatibilitásnak köszönhetett. Gyors siker, de nézzük most meg, hogy mi a helyzet akkor, ha ennél megfontoltabb döntést kell hoznunk, és az újításokat mélyebben próbáljuk figyelemmel kísérni.



Az Explorer beépített filmstrip opciója. Túlságosan nagy méretű képek esetén a használata nem szerencsés, de a kezdő felhasználóknak ideális lehet.

WPA – ÉLESÍTETT RENDSZEREK?

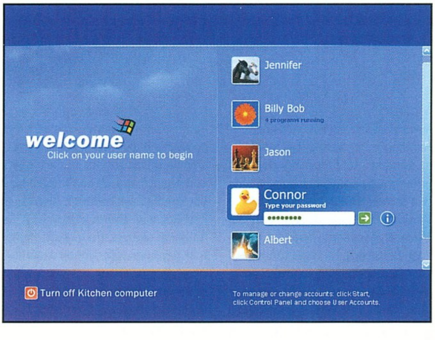
Miután feltelepítettük a jövő operációs rendszerét, az újraindítást követően szembesültünk az új felhasználói felülettel. Miközben a vizuális sokktól némileg kábán megtettük az első bátortalan lépéseinket, hamarosan belefutottunk a jobb alsó sarokban megjelenő figyelmeztetésbe. Ez arról tájékoztat, hogy harminc nap áll rendelkezésünkre az XP aktiválására, ami egyben azt is jelenti, hogy ezen időszak lejárta után a rendszer gyakorlatilag lezárja magát, és csak a szükséges kód megadása után lesz újra életképes. Tekintettel a módszer újszerűségére és az általa felmerülő nehézségekre, igyekeztünk mindent megtudni a Windows Product Activationről (WPA), amely az egyik legtöbbet emlegetett kérdésnek bizonyul a Microsoft októberben bevezetésre kerülő operációs rendszerei kapcsán. A cég részéről a törekvés egyértelmű volt. Igyekeznek megszüntetni azt az áldatlan állapotot, amely abból állt, hogy egyetlen jogtiszta szoftver birtokában a Windowsunkat feltelepíthettük bármely gépre minden lényegesebb nehézség nélkül. A kasszában ilyenkor mindössze egyetlen rendszer ára realizálódott, viszont Pistike – az éppen aktuális végfelhasználó – az összes otthoni gépre felpakolta az egyetlen OEM Windowsát, és rosszabb esetben még a barátainak is sűrűn kölcsönadta. Ezzel szemben a Windows XP, a WPA technológiának „hála", már egyetlen PC-hez kötött, ahogyan azt a végfelhasználói megállapodás elfogadása számunkra már a telepítést követően is világossá teszi. Mindez úgy valósul meg, hogy az aktiválás során az XP elemzi a gépünk hardverkomponenseit, majd az így létrejött információt és a saját termékkódunkat összegyúrva létrehoz egy 50 számjegyű Installation ID-t. Amennyiben ezt eljuttatjuk a Microsofthoz, akkor cserébe megkapjuk a 42 számjegyű aktiváló kódot, élesítjük a rendszerünket, és egy időre kikerültünk a cég hálójából. Az aktiválás történhet telefonon, ingyenes vonalon elérhető operátor segítségével, illetve az Interneten keresztül, ami mindösszesze két klikkeléssel kivitelezhető. Utóbbival az a tapasztalatunk, hogy kényelmes és nagyon gyors, persze ez el is várható annak ismeretében, hogy mindössze két szám cseréjéről van szó. Természetesen itt sokak által felmerült a kérdés, hogy ez idő alatt esetleg a Microsoft a felhasználókról egyéb információkat is beszerezhet (telepített programok, látogatott oldalak stb.). Ez a saját döntésünkön áll, ha szeretnénk regisztráltatni magunkat, akkor erre lehetőségünk van, ellenkező esetben csak



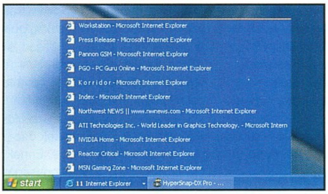
Bill Gates és Jim Allchin (a Microsoft platformokkal foglalkozó részlegének alelnöke) 2001. augusztus 24-én bemutatják a Windows XP arany CD-jét.

az Installation ID-nk kerül eltárolásra. Érdekességképp az ExtremeTech-esek proxyn keresztül napokig figyeltek egy frissen telepített XP-s konfigurációt, de az inetre csatlakoztatott gépen semmiféle forgalmat nem észleltek. Jobban belegondolva azért ez teljesen ésszerű, hiszen minden ellenkező történés teljesen jogellenes lenne és a Microsoft számára könnyen végzetesnek bizonyulhatna. Visszatérve a WPA-re, az alapképlet szerint az élesített konfiguráción futó XP-t semmilyen másik rendszeren nem tudjuk aktiválni. De, hogy a módszer még keményebb legyen, komoly nehézségeink adódhatnak abban az esetben is, ha az „eredeti" konfiguráció elemeit cserélgetjük. Na, ez már kicsit rázósabb téma, hiszen ha egy hard core gamert veszünk alapul, aki rendszeresen upgrade-eli a gépét, akkor hamar eljutunk majd oda, hogy az operációs rendszer előbb-utóbb lezárja magát. A kérdés persze az, hogy mindez milyen feltételek teljesülése esetén várható? Nos, ha csak egyszerűen újratelepítjük a rendszerünket mindenféle hardvercsere nélkül, akkor ezt akárhányszor megtehetjük. Ebben az esetben nincs más teendő, mint beütni a telefonon kapott és korábban lejegyzett aktiváló kódunkat, vagy újraindítani az internetes procedúrát. A kulcsszó a hardver csere, hiszen ilyenkor vélheti azt a WPA technológia őrszolgálata, hogy az aktiválás egy másik konfiguráción történik. A Windows\system32 könyvtárban található a WPA.DBL fájl, amely tartalmazza a hardverre vonatkozó információkat és az XP aktiválás jelenlegi állapotát. Az első telepítéskor a fájl mindössze 2k, később ez az aktiválás után 12-13k-ra nő, ilyenkor már tartalmazza a konfiguráció hardveres elemeire vonatkozó információkat is. Minden rendszerinduláskor a Windows ellenőrzi a jelenlegi konfigurációt, és összehasonlítja az eltárolt adatokkal. Amennyiben eltérést észlel, készít egy új bejegyzést a WPA fájlban, de megtartja referenciának az eredeti konfigurációt is. Túl sok változtatás esetén az XP reseteli a WPA.DBL fájlt, azaz visszatölti az eredeti 2k-s változatot, és lezárja a rendszert. További veszélyforrás, hogy a WPA.DBL a rendszerfájloktól eltérően nem védett (persze az adatbázis RC4-gyel titkosított), ezért bármikor letörölhető. Ráadásul az XP összeomlások ellen fejlesztett védekező mechanizmusa sem tartalmazza, így a sérülése, letörlése esetén ugyancsak az újraaktiváláshoz fogunk eljutni. Persze azért a végletekig nincs gúzsba kötve a kezünk. Az RC2-vel folytatott tesztek alapján arról számolhatunk be, hogy a videokártya, a hangkártya és a hálózati adapter együttes cseréje esetén sem szükséges az újraaktiválás. Upgrade-elni tehát lehet, egy-egy kártyacsere, memóriabővítés, vagy CD író, nem fogja használhatatlanná tenni a rendszert. A legfrissebb netes információk szerint évente hat alkalommal változtathatjuk az eredeti felállást, ami jobban belegondolva azért többségünk igényeit kielégíti majd. Marad harminc napunk arra, hogy összelőjük a gépet, bővítsük többek között az operációs rendszer kívánalmainak megfelelően, majd ezt követően lekérjük az aktiváló kódunkat. Egész biztos, hogy ennek ellenére a WPA nehézségeket okoz majd a felhasználók egy részének, ugyanakkor az érem másik oldala, hogy melyik cég ne próbálná meg maximalizálni a profitját, ha a kiesés tulajdonképpen teljesen jogosan megilletné. A megoldás nem is annyira újszerű, hiszen az Adobe, vagy éppen a Novell a termékei kapcsán már jó ideje hasonló védelmet használ. Végül azt érdemes megjegyezni, hogy a Microsoft szerint a legális felhasználók a rendszerüket természetesen minden nehézség nélkül újraaktiválhatják. Ez után a kis kitérő után térjünk vissza az első benyomásokhoz, és nézzük meg, hogy valójában mire épül a Windows XP magja, és hogy ezt a kernelt milyen felhasználói felülettel egészítették ki.

A bejelentkező képernyő, ahol viszontláthatjuk a saját fotónkat, vagy szembesülhetünk a Windows XP véletlenszerű ajásával.



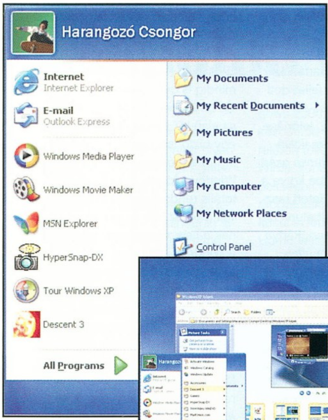
Az átdolgozott Taskbaron megszűnik a zsúfoltság, hiszen a tömegesen megnyitott alkalmazások a jövőben felfelé csoportosulnak.



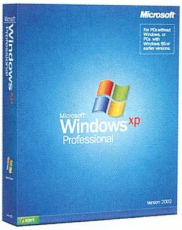
RÉGI MOTOR, ÚJ KAROSSZÉRIA?

Nem igényel különösebb szakértelmet az a megállapítás, hogy építkezni csak biztos alapokra érdemes. A Windowsok történetéről szóló kiegészítésünkben jól látszik, hogy a Win9x vonal mindig is gyengélkedett a stabilitás terén, holott a Microsoft már az első NT kernel óta rendelkezik egy biztonságosabb kóddal, amely elméletben már a 3.1-es Windows idején ki tudta szűrni a totális rendszerösszeomlásokat. Telt-múlt az idő, és ennek az alapnak a csiszolgatásával elérkeztünk a Windows 2000-hez, amely a körülmények számunkra érthetetlen alakulásaképp nem lett alkalmas arra, hogy összekapcsolja a Win9x és az NT irányvonalat. 2001 őszén, most, hogy már épp eleget vártunk egy jó dologra, egyesül a Microsoft által képviselt operációs rendszerek két irányvonala, és ezek az új kiadások immár a Windows 2000 megerősített kódjára épülnek.

Az alapszintű folyamatokat irányító rendszer újdonságai a Windows 2000 használóinak már ismertek lehetnek. A sokat emlegetett stabilitás egyik alappillére a rendszer DLL-ek hatásos védelme, amely megakadályozza, hogy a telepített programok az eredeti fájlokat felülírják. Korábban a Win95 és 98 kapcsán az állandó DLL cserélgetés gyakran a rendszerek teljes összeomlását eredményezte, holott az eredeti szándék szerint a megosztott könyvtár a merevlemezünkön mindössze helyet spórolt volna. A DLL pokol néven elhíresült jelenséget a Windows 2000-ben már kiküszöbölték, ám az otthoni felhasználóknak még említésre méltó újdonság lehet. Ugyanez vonatkozik az átgondoltan felügyelt alkalmazástelepítésre és a szigorúbbá váló meghajtó-kompatibilitási ellenőrzésre. A jövőben már nem fordulhat az elő, hogy egy-egy Windows XP logóval ellátott játék - a fejlesztők felületességének köszönhetően - az egész program files könyvtárunkat letörli. Ugyan azt gondolhatnánk, hogy ezeknek az áldatlan időszakoknak már csak a keserű tapasztalatok okán is vége, de nem. Jön a Pool of Radiance, és az eltávolítása során lazán belekaszál a rendszerfájlokba, mintegy nemcsak a fapadosságával, de az ilyen szempontból igénytelen programozásával is a múltat



A Desktopot tehermentesítő Windows XP Start menü. Nem tetszik az újítás? Gyakorlatilag az egész felhasználói felületet lebutíthatjuk az ME szintjére.



idézve. Nem árt tehát a védelem, amely során a Telepítő Szerviz folyamatosan ellenőrzi az alkalmazások telepítését, eltávolítását, alkotóelmeinek módosítását. Még ingoványosabb területre kalandozunk, ha megpróbáljuk számba venni, hogy korunk leendő operációs rendszerének hányféle hardvereszközt kell lekezelni. A béta meghajtók fénykorában ez további nehézségeket vethet fel, így nem meglepő, hogy a Microsoft által hivatalosan tesztelt próbálkozások elkülönülnek majd a csak saját felelőségünkre használható megoldásoktól. Itt a védelem első vonala, hogy a Windows XP több mint 12 ezer hardvereszközzel kompatibilis, beleértve azt az ezret is, amelyek jelenleg az eladási listákat vezetik. További 300 már eleve a Windows XP logójával kerül forgalomba, ezek természetesen maximálisan kihasználják az operációs rendszer kínálta együttműködési lehetőségeket. Jó esélyünk van tehát arra, hogy a telepítés során az alkatrészeinket az operációs rendszer automatikusan felismeri, és hozzárendel egy viszonylag frissnek tekinthető meghajtót. Ez kényelmes megoldás azoknak, akik nem képesek 5-10 százalék teljesítmény többletért, teszem azt, réz hűtőbordákkal ellátott CPU hűtőt vásárolni. Mi már csak maradjunk a legfrissebb szoftvereknél, amelyek valószínűleg nélkülözik majd a WHQL (Windows Hardware Quality Lab) digitális aláírását. Természetesen ettől függetlenül használhatjuk őket, de előtte azért a Windows felkínálja a visszautasítás lehetőségét.

A fejlesztők igyekeztek tehát a belső magot az összeomlásoktól ésszerű módszerekkel megóvni. Egyrészt kiterjesztették a hardveres kompatibilitást, másrészt pedig jobban ügyeltek az alkalmazások esetleges romboló hatásának kivédésére. Talán érthető, hogy ebben a folyamatban a tapasztalatot valóban nem lehetett megspórolni, azaz itt nyer némi értelmet az a reklámszöveg, miszerint a Windows XP a korábbi Windowsokkal ellentétben nem egyszerűen az applikációk csomagolása, hanem az idők során felgyülemlett tapasztalatok összessége. Ennek a hatékonyságát támasztja alá a párnapos tesztünk is, amely alatt a rendszert mindössze a Quake3-nak sikerült beborítania. A sajnálatos esemény is gyanúsan a videokártya gyengeségére utalt, tehát elmondható, hogy ez alatt az időszak alatt – a számunkra nem látható ellenfelekkel szemben – a Windows XP immunrendszere jól állta a sarat. Mindent megtettünk, hogy a környezeti hatásoktól ne kíméljük, de erről bővebben a bemutatót követő kétoldalas tesztünkben olvashattok. A felszín alatt a motor tehát nem okozott csalódást, de természetesen az operációs rendszerek kapcsán az is elengedhetetlenül fontos, hogy a felhasználói felületük mennyire kényelmes, hogyan tudjuk konfigurálni, milyen a mélysége és nem utolsó sorban, az is, hogy mennyire mutatós.

A hálózati protokollok konfigurálása nem igényli a rendszer újraindítását. A Windows 2000 kapcsán ez az újítás volt a kedvencünk!

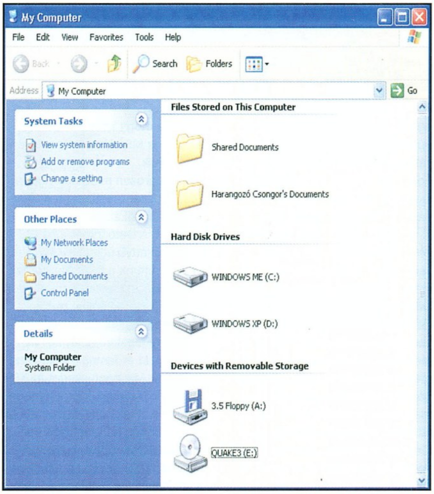
Amennyiben nem követtük volna a cikk tematikáját, akkor biztos, hogy a bemutatást a háttérben csendesen meghúzódó kernel helyett a felhasználói felülettel kezdjük. Ennek az oka, hogy a Windows XP új User Interface-e (UI) szerencsére nem egy olyan élmény, amely egyetlen legyintéssel elintézhető, mondván, hogy ezt is láttuk, akkor fogjunk hozzá a valódi értékek feltárásához. Egyelőre az XML bázisú Vizuális Stílusból egyet kapunk kézhez, ez pedig a korábban Luna kódnéven futó, majd a végleges kiadásban nagyon fantáziadúsan Windows XP-re keresztelt „skin". Bár valószínűleg a bejelentkező képernyő az adott skintől független, de azért érdemes megemlíteni, hogy a „welcome" felület meglehetősen jól sikerült. Ezzel kapcsolatban az a veszély is fennáll, hogy ha nem figyelünk eléggé, még azon kapjuk magunkat, hogy hevesen a méltatásába kezdünk (De király és társai:)). Itt már lehetőségünk van arra, hogy az egyes felhasználókhoz külön képet rendeljünk, illetve erre a képre húzva az egeret egyrészt belogolhatunk, másrészt információkat kapunk arról, hogy mennyi olvasatlan levelünk van, és hogy hány program fut a jóváhagyásunk mellett. Ugye utóbbi akkor fordul elő, ha teszem azt hotkey-vel a rendszert lezártuk. Miután ilyen látványos külsőségek mellett a saját birtokunkon belülre kerültünk, a desktop fogad. A kisebbfajta királyság testre szabása ugyan a mi dolgunk, de alapvetően a desktop menedzselésére kétféle elgondolás javallott. Az elsővel találkozunk a frissen telepített Windows XP kapcsán, ahol a desktopon egyedül a Recycle Bin található, minden további alkalmazás az átdolgozott start menüben kapott helyet. Szinte hihetetlen, de eljutottunk oda, hogy a sok szemét eltávolítása a desktopról már nem része a jól ismert „belakási" procedúrának. Más kérdés, hogy a tiszta udvar, rendes ház elv egy komolyan használt konfiguráció esetén aligha követhető, hiszen ilyenkor már csak a kényelmi funkciók okán is, de a desktop hamar benépesedik. Ennek a párnapos használat alatt jómagam sem nem tudtam gátat vetni, ugyanakkor - végig a kezdeti kép nyugal-

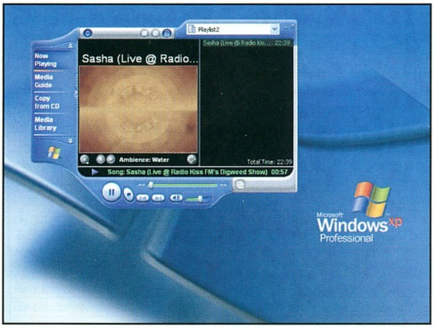
A KUTYUS ÉS A KÉP...

A Windows XP keresőjében találhattok egy animált kutyust, amely - szemben például a korábbi Office-ok idétlen gémkapcsával - egész aranyosra sikerült. A tulajdonságokra klikkelve a kutyust további három „bohócra" cserélhetjük, de ezek a nyomába sem érhetnek. Mindegyik tud különféle trükköket, a fent említett kedvenc például képet mutogat saját magáról, nyűszög, megnyalja a képernyőt, vagy épp otthagyja rajta a tappancsai nyomát. Szóval így ellehetünk vele, amíg komolyabb kereséseket futtatunk.

WINDOWS XP LOCK

A Windows 2000 és az NT4 kapcsán megszokhattuk, hogy a CTRL+ALT+DEL lenyomásával feljön egy ablak, ahol lezárhatjuk a rendszert. Ez a funkció az XP-ből kimaradt, azaz inkább áttevődött a WINKEY+L hotkey-re. Egy másik lehetőség, hogy visszatérünk a Windows 2000/NT stílusú logolásra, de ilyenkor búcsút mondhatunk a Welcome bejelentkező képernyőnek. Ennek a módja, hogy a control panelben a jogosultságok menedzselésénél válasszuk a Change the way users log on and offot, majd pipájuk ki a Welcome screen használatát. Persze az egész megoldás nem éri meg az áldozatot, érdemes inkább a hotkey-nél maradni.





Media Player 8: karnyújtásnyira a DVD-lejátszástól.

mat sugárzó hatása alatt - azért igyekeztem folyamatosan takarítani. A Windows XP felhasználói felületét két oldalról szemlélhetjük. A látvány számunkra az utóbbi időben helyenként honlapokon, hirdetésekben, tv reklámokban feltűnő, igényes, újszerű designt hozott, mintha ezekből egyfajta ügyes kivonatot kapnánk. A tapasztalataink alapján, akik valamilyen szinten használták az új rendszert, azoknak a 99 százaléka jól sikerültnek értékeli. Akadnak persze olyanok is, akik ezt nem tartják jelentős érvnek az operációs rendszerek kapcsán, de ahogy az itt a szerkesztőségben megfogalmazódott, miért ne lehetne komoly igény, hogy ezen a téren is valami modern, kiugró megvalósítást kapjunk? Szerencsére ezt a Microsoft is így gondolta, továbbá a grafikai megvalósításon felül jelentős hangsúlyt fektettek a konfigurálhatóságra és a kényelmi funkciók elérésére. Ennek jegyében újjászületett például az explorer, sokkal informatívabb, látványosabb és bizonyos funkciók elérését tekintve gyorsabb is lett. Az UI-n megvalósított változásokat, most nem részleteznénk, hiszen igyekeztünk azokat jól láthatóan, a cikkhez mellékelt képek segítségével bemutatni. Összefoglalásként talán csak annyit, hogy a Windows XP a termékért felelős csoport vezetője szerint a felhasználói visszajelzések alapján nyerte el a végleges formáját. Természetesen ezekre a korábbi rendszerek kapcsán is ügyeltek, tudták, mi a gond, és viszonylag jól támogatták a lehetséges megoldásokat is. A különbség, az, hogy ezúttal szeretnék bebizonyítani, hogy valóban figyeltek. Részünkről ebben nem is találtunk kifogásolni valót, sőt, odáig mennénk, hogy a párnapos használat során az új rendszerét mindenki nagy örömmel konfigurálgatta. Mivel az alap teljesen kompatibilisnek bizonyult, ezért a zavaró tényezők hiányában lehetőség volt arra, hogy a jól kidolgozott UI az újdonság erejével hasson. Utoljára ilyen a Windows 95 bevezetése kapcsán fordult elő, mondanom sem kell, hogy akkor az átállás kevésbé volt zökkenőmentes.

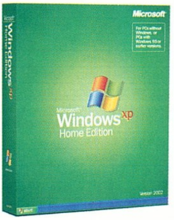
KELL-E NEKÜNK A TAPASZTALAT?

Ez az egyszerű kérdés október 25-étől sokunk fejében megfordulhat. Kicsit visszatekintve a múltba azt láthatjuk, hogy a Windows 95 óta a Windows 98 és a ME plasztikázásnak tekinthető, amellyel a Microsoft igyekezett az időközben változó feltételeknek megfelelni. Sok újdonságot az otthoni vonalon nem kaptunk, bár az kétségtelen, hogy az ME meghajtókezelése, hardveres kompatibilitása, internetes lehetőségei már messze túlmutattak egy fapados Windows 95 képességein. Globálisan szemlélve a vonalak összefutása mindenki számára előnyös. Az otthoni felhasználók végre stabilabb rendszerekhez jutnak, amelyeket lezárhatnak a családtagok garázdálkodása elől. A vállalati ügyfelek pedig végre teljes szoftveres kompatibilitást kapnak erős multimédiás támogatottsággal. Továbbá az egységes kódnak hála, az eszköztámogatottság soha nem látott mértékben javul, ez újabb érv a Windows XP mellett. Az üzleti változat vélhető vagy valós előnyeit a Windows 2000-hez képest most nem feszegetjük, talán egyik későbbi számunkban visszatérünk rá. A fókuszban természetesen a Home változat áll, és ennek kapcsán is az a kérdés, hogy érdemes-e upgrade-elnünk a régi Windows 98-unkat a következő generációra. Új gép esetén a kérdés szinte fel sem merülhet, kérjünk rá Windows XP-t, és ezzel a vásárlást le is tudtuk. Amennyiben megtehetjük, szerintem a cserével is haladjunk a korral, használjunk olyan rendszert, amely alapos vérfrissítést hoz a korábbi változatokhoz képest. A telepítése nem váltja majd meg a világot, a konfigurációnk aligha kap szárnyakat tőle, ugyanakkor jó érzésünk lesz a stabilabb, biztonságosabb alapnak, az igényes külsőnek és az átgondoltabb megoldásoknak köszönhetően. Az már egyéni preferencia kérdése, hogy ezek ellensúlyozásaként miként élünk meg a játékok alatt mondjuk, öt százalékos teljesítménycsökkenést, vagy hogy hogyan viszonyulunk a WAP-hoz.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

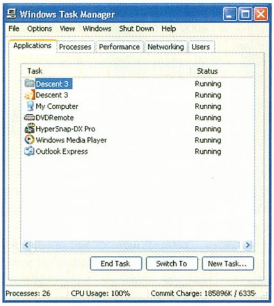
MI IS AZ A WHISTLER?

Korábban a Microsoft a bétái kapcsán „űrneveket" használt, mint például az Odyssey, a Neptun vagy a Mars. A Windows XP már Whistler néven futott, amely a Blackcombhoz hasonlóan népszerű síparadicsom, néhány órányira Seattle-től, British Columbiában. A következő ideiglenes megjelenésük kódjának ötletét pedig egy közeli vendéglő szolgáltatta Longhorn néven.



VALÓDI SZINTLÉPÉS?

A grafikus felület méltatásán túl helyénvalónak éreztük, hogy az e-havi Windows XP bemutatónkat konkrét tesztekkel is kiegészítsük. Természetesen, pusztán az operációs rendszer nem képes szárnyakad adni az alkalmazásoknak, ezért elsőként nézzük, hogy melyek a kibővített Win2k mag alapvető hardveres követelményei. A Microsoft 128 MB RAM-ot, 300 MHz-es Pentium processzort és 2 GB winchesterkapacitást irányoz elő, ezek az új operációs rendszer minimális hardverigényei. Úgy hírlik, hogy az otthoni változat 64 MB RAM-mal is telepíthető, de ebben az esetben a memóriakezelés pár funkciót egyszerűen kikapcsol. A csillogó-villogó külső továbbra is megmarad, de hát ki szeretne Porschét száztíz lóerővel? Érdemes tehát megadni az XP-nek, ami jár, már csak azért is, mert az operációs rendszeren kívül a sok memóriát a játékok is meghálálják. A jelenlegi árakat figyelembe véve most lényegesen jobb esélyünk van arra, hogy kellően „kiszolgáljuk" a Windowsunkat, mint volt például a Windows 95 megjelenésének időszakában. Napjainkban a közepes teljesítményű konfigurációk már nagyon jutányos áron beszerezhetők, ráadásul ehhez különösebb kompromisszumokat sem szükséges kötnünk. Választhatunk a megbízható gyártók minőségi termékeiből, így a kellemetlen meglepetéseket is elkerülhetjük. Nálunk a tesztkonfiguráció életre keltésekor nem törekedtünk a legbrutálisabb Pentium4-es rendszer kiépítésére, sőt, igyekeztünk egy többnyire átlagosnak számító játékgép kiválasztására. Ennek jegyében maradtunk a B liga legjobbjainál, nevezetesen a Duron processzornál és egy KT133A-s alaplapi chipset megoldásnál. Ezek párosa, 256 MB RAM-mal és egy GeForce2-vel kiegészítve alkotta a kezdeti tesztkonfigurációt, amely 3-4 napig állta a sarat. Ez időszak alatt a Windows XP-re feltelepítettünk minden elképzelhető szoftvert, amely csak a kezünkbe akadt. Mondhatni, ez volt a kompatibilitási teszt, amellyel például a Windows 2000 Professional kapcsán nagyon hamar kellemetlen élményekre tettünk szert. Ott ugye már a 3DMark2000 sem volt hajlandó elindulni, és ezt a sort számtalan játék, meghajtó és egyéb alkalmazás követte. Most ugyanez a kernel - a szükséges változtatásokkal kiegészítve - gond nélkül futtatja a teszteket, a legújabb játékokat és a különféle hasznos alkalmazásokat. Persze itt szokott jönni az örök kötekedők kérdése, hogy mi lesz a régi kedvencekkel? Ez irányban nem folytattunk teljesen kimerítő kutatásokat, de néhány korábbi játékot azért megpróbáltunk elindítani. Kicsit minket is meglepett, hogy nem találkoztunk olyan programmal, amelyik a Windows XP-t kifogásolta volna. Talán időben legmesszebb az e havi teljes játékunkkal, a Descent 3-mal mentünk, de itt sem tapasztaltunk kompatibilitási nehézségeket. Ráadásul oda is eljutottunk, hogy a programot végre 1600x1200-ban futtathattuk!:) Ezen a téren öt pontból ötöt ítélnénk az operációs rendszernek, hiszen felkészítették arra, hogy bizonyos környezeteket szimuláljon, azaz a teljes kompatibilitás természetesen tudatos tervezés eredménye. A nagy számok törvénye alapján ugyan valamelyik szoftver előbb-utóbb biztos fennakadt volna a szitán, de az nem kétséges, hogy ez az arány az idő múlásával csak még tovább fog csökkenni. A hivatalos álláspont szerint az utóbbi három év Win2k/NT és WindowsME/9x alkalmazásainak több mint kilencven százaléka zavartalanul fut XP-n.



Vígan szaladgáló Descent3, a '99-es év játéktermésébõl. Az operációs rendszer nem, de a hardver jelentősen gyorsult.

A mérésekhez a GF2-est kicseréltük a nagyobb testvérére, így ettől fogva a grafikai rendszer határait egy GF3-as chip képezte. Az IBM Deskstarra létrehoztunk két hasonló méretű partíciót, majd az elsődlegesre feltelepítettük a Windows Millenniumot. Az volt az elképzelésünk, hogy adott konfiguráción összehasonlítjuk a Win9x vonal legutolsó képviselőjének erejét az újonnan kézhez kapott Windows XP Professionallal. Ehhez a multiboot tűnt a legkézenfekvőbb megoldásnak, ahol csak arra érdemes figyelni, hogy az eltérő operációs rendszereket kellő sorrendben (elsőként mindig a régebbit) és két különböző partícióra telepítsük. Talán ezt a helyzetet leszámítva a ME/Windows XP multibootnak nem sok létjogosultsága van, hiszen az XP az ME összes lényeges előnyét tartalmazza, azaz csak feleslegesen foglalná a helyet. Az XP esetében fájlrendszerként az NTFS-t preferáltuk, ennek azért megvan az a hátránya, hogy később az NTFS partíció az ME alól természetesen nem látszik.

Hamarosan mind a két operációs rendszer megkapta a szükséges meghajtókat, és lefuttattuk a teszteket. A Detonátor4 és a Philips hangkártya telepítése közben szembesültünk a rendszer erőtlen védelmével, miszerint a meghajtók nincsenek bevizsgálva, biztos, hogy használni akarjuk őket? Persze, ennyi izgalom azért kell az életben:). Itt érdemes megjegyezni, hogy a Microsoft szerint az XP-hez a Win2k driverek java minden gond nélkül telepíthető, de néhány scanner, többfunkciós eszköz, CD ROM író, video-capture kártya és USB-s web kamera esetében nehézségeket tapasztaltak. Érdekességképp kipróbáltuk, hogy a kibővített eszközkezelés a valóságban mit is eredményez. Erre jó alapot szolgáltatott a Descent3, amelyez joystickot kellett kerítenünk. Az, hogy a Sidewinder FFB 2.0-át az XP régi barátként üdvözölte, nem okozott meglepetést. Viszont valami hasonló történt a Logitech WingMan Attack 2 esetében is. Felemelő látvány volt megélni, hogy az USB-n csatlakoztatott eszközöket a rendszer felismerte, telepítette a meghajtójukat, majd közölte, hogy működőképesek, lehet őket használni. Mindez a jobb oldalon található kis megjegyzések formájában, mialatt gyorsan megnézhettük a leveleinket, vagy épp bármi mással foglalatoskodhattunk. Hasonló módon telepíthetők például a web kamerák, scannerek, digitális fényképezőgépek. A megvalósulásra minden esetben jellemző, hogy egyelőre kevesebb funkciót érhetünk el általa, mint egy jól megírt kommunikációs szoftver segítségével, ugyanakkor mégis biztosítja az azonnali kapcsolat létrehozását. A fejlesztők szerint a PC nagy előnye, hogy természetes hubként működik. Nem csak egy kijelző-orientált eszköz, hanem egy gép, amelyhez számtalan egységet csatlakoztathatunk. A fejlődés ebbe az irányba mutat, és igyekeztek ezt a folyamatot méltó módon előre kiszolgálni.

A szépen megrajzolt jövőképbe valahogy nem illik bele, hogy a Media Player 8 alapból nem képes DVD lejátszására. Hogy e mögött milyen politika rejlik, számunkra egyelőre ismeretlen. Ráadásul orvosolhatjuk ezt a hiányosságot, ha feltelepítjük az

Windows XP változatok összehasonlítása

Tulajdonságok	Home	Professional
Mentés és automatikus helyreállítás	Nem	Igen
ClearType font-megjelenítés	Igen	Igen
Dinamikus merevlemez-támogatás	Nem	Igen
Alapértelmezett fájlrendszer	NTFS	FAT32
DirectX 8.1 támogatás	Igen	Igen
Titkosított fájlrendszer-támogatás	Nem	Igen
Gyors felhasználói fiókváltás	Igen	Nem
Faxolási képességek	Nem	Igen
Beépített CD-írás	Igen	Igen
Internet csatlakozás tűzfallal	Igen	Igen
Internet Information Server (IIS 5)	Nem	Igen
Több nyelv támogatása	Nem	Igen
Több monitor támogatása (DualView)	Nem	Igen
Processzortámogatás	Single	Single vagy Dual
Távoli felügyelet	Igen	Igen
Távoli munkaterület-elérés	Nem	Igen
Távoli operációs rendszer-installálás	Nem	Igen
Feladatkezelő, Hálózati figyelő	Nem	Igen
802.11b drótnélküli szabvány támogatása	Igen	Igen

egyik ismertebb szoftveres DVD-lejátszót (WinDVD, PowerDVD). Ilyenkor már a szükséges dekódoló birtokában a filmeket a MP 8-cal is megnézhetjük.

A teljesítménytesztek eredményeit a táblázatban találhatjátok, ehhez talán csak annyit érdemes hozzáfűzni, hogy a hétköznapi és üzleti alkalmazások alatt az új Windowsok előnye azért többnyire kimutatható. A hivatalos állásfoglalások mellett erről tanúskodnak a neten elérhető tesztek is, amelyek között olyan is szerepelt, amelynek során nyolc konfigurációt hasonlítottak össze számtalan benchmark és teljesen semleges feltételek segítségével. A Windows XP-nek tehát nem kell szégyenkeznie, teljesítményben is ott van a csúcson, még ha pusztán a telepítése plusz fps-eket nem is eredményez. Sőt, a legutolsó napok eseményeként a Microsoft is megerősítette – a D3D-s tesztünkkel egybeesően –, hogy a Windows XP játékok alatt bizony nem jeleskedik, azaz esetenként a Windows ME-hez képest 5-10 százalék teljesítménycsökkenéssel kell számolnunk. Ez már kevésbé örömteli, de ha azt vesszük, hogy a futtatásához nem árt egy jó konfiguráció, akkor az is igaz, hogy a jelenleg kapható játékok alatt ezt aligha érezzük majd meg. 1 GHz-es CPU, „jó" videokártya és 256 MB RAM mellett már nem az operációs rendszer 5 százalékos lassulása lesz a szűk keresztmetszet, hanem a monitorunk kellő felbontása, képfrissítése. Mire pedig a Windows XP elterjedése felgyorsul, az alkotó elemek még gyorsabbak lesznek, és vélhetőleg a kijövő játékokat is a közös kódra optimalizálják majd. Az elterjedése pedig nem kétséges, a Microsoft már ennél sokkal gyengébb terméket is átvitt tűzön-vízen keresztül, gyakorlatilag most könnyű dolguk van:).

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

I. Windows XP Professional Teszt*

Operációs rendszerek	Windows XP	Windows ME
Quake3		
Fast 512x	92.8	93
High Quality - 800x600	92.3	90.6
High Quality - 1600x1200	78.4	77.4
2DMark2001		
640x480x16	4881	5011
800x600x32	4593	4801
1600x1200x32	3519	3622

* A konfiguráció elemeit a II. Táblázat tartalmazza

II. Windows XP teszt konfiguráció

Processzor	AMD Duron 950 MHz
Rendszer memória	Shuttle 256 MB PC 133 MHz
Alaplap	Abit KT7A Rev3.0
Alaplapi chipset	VIA KT133A
Winchester	IBM DTLA 7200 RPM 20 GB
Videokártya	Leadtek Winfast GeForce3
Videokártya-memória	64 MB DDR
Grafikus chip	Nvidia GeForce3
Videokártya-meghajtó	Nvidia Detonator4 (21.81)
Hangkártya	Philips Rhythmic Edge PSC703
DVD	Pioneer 106s 16x
Hálózati adapter	3Com EtherLink 905C-TX-C
Operációs rendszerek	Windows XP (2526), Windows ME

WINDOWS XP ÉS A CD ÍRÁS

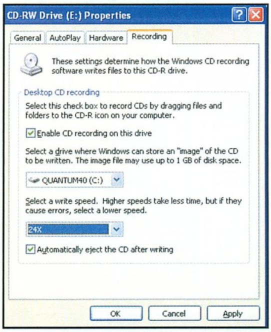
A Microsoft nem kevés büszkeséggel hirdette, hogy új operációs rendszerében – sok egyéb más mellett – a CD-írást, pontosabban a CD-re történő archiválást is előre integrálta. Azért hívnám inkább archiválási lehetőségnek, mintsem teljes CD-írási szolgáltatásnak, ugyanis saját fájljaink CD-re történő rögzítésén kívül a beépített rutin semmi egyéb olyan szolgáltatást nem nyújt (pl. CD-másolás), ami azért napjainkban egy komplett CD-író programcsomag elvárható része szokott lenni (illetve kellene, hogy legyen). Mit is nyújt valójában az XP?

A CD-írás első lépése, hogy a Windows Intézőben kijelöljük az archiválandó fájlokat, könyvtárakat. Ezeket egy mozdulattal áthúzhatjuk a CD-írásra képes CDRW-meghajtónk ikonjára. Nem kell megijedni, az írás nem kezdődik meg rögtön, csupán a kijelölt fájlok másolódnak át a felhasználó egyéni dokumentumait, beállításait tároló külön könyvtárba. Mivel ez a speciális könyvtár általában a rendszerlemezen található meg, ezért ha ugyanerről a meghajtóról jelölünk ki nagyobb mennyiségű állományt CD-s archiválásra, akkor a rendszer egyes esetekben akár fél percig is elszöszmötölhet, mire ezeket a másolatokat létrehozza (hiszen azonos merevlemezen kell kettős olvasási-írási műveletet végrehajtania). Ha a CD-író ikonjára duplát kattintva megtekintjük annak (leendő) tartalmát, akkor halvány színnel láthatjuk az eddig felírásra kijelölt állományokat. Innen ki is törölhetjük bármelyik fájlt, ha meggondoltuk magunkat az archiválásával kapcsolatosan. Nem kell megijedni, ebben az esetben az eredeti, archiválásra kijelölt fájl nem törlődik a merevlemezről, csupán a másolata a korábban említett, a felírandó fájlokat tároló személyi rendszerkönyvtárból. Az írási folyamat tetszőleges időpontban elkezdhető a megfelelő menüpontra történő kattintással. Természetesen beállítható, hogy a felírt adatok után a szoftver lezárja-e a lemezt, illetve lehetőség van a korábban megkezdett lemezeink multisession módban történő folytatására, kiegészítésére. Figyelem! A multisession mód esetén, ha egy korábban felírt állománnyal azonos nevű fájlt írunk a CD-re, azzal azonos könyvtárba, akkor a régebbi állomány az írás után elérhetetlen lesz (legalábbis szokványos eszközökkel).

Ha úgy akarunk kilépni a rendszerből, hogy felíratlan fájlokat hagyunk magunk után, az XP rákérdez, hogy kívánjuk-e a CD megírását kilépés előtt. Figyelmes apróság, nekem tetszett.

Az CD-írással kapcsolatos programkódot a Microsoft a Roxio (Adaptec) cégtől vásárolta. Ennek köszönhetően nagyon magabiztosan felismeri a különböző CDRW-meghajtókat és azok egyéni képességeit, pl. az írórutin Burn-Proof támogatású író esetén automatikusan használja a buffer-underrun hiba elleni védelmet. Ha írónk nem támogat ilyesmit, akkor sem kell félni, ugyanis azt vettem észre, hogy az XP meglehetősen nagy prioritást ad az írási folyamatnak, valamint az egy könyvtárba összegyűjtött felírandó fájlok gyorsabb elérése is a biztonságos írást szolgálja.

Nagy kérdés, hogy vajon az új CD-írók támogatása milyen ütemben lesz elérhető az XP frissítései között. Avagy esetleg egy Roxio féle CD-író programot, vagy plugint kell letöltenünk, megvásárolnunk majd az újabb meghajtók, vagy jelenlegi meghajtónk esetleges új képességeinek használatba vétele céljából?



HARDVER KÖVETELMÉNYEK

A Microsoft által meghatározott minimális rendszerkövetelmények helyett a Windows XP-hez érdemes legalább Pentium III 500 MHz-es processzort és 256 MB RAM-ot beszerezni. Hasonló konfiguráción már használható sebességgel futtathatjuk.

WINDOWS TÖRTÉNELEM

WINDOWS: 1.0-TÓL AZ XP-IG

Amennyiben beszélni akarunk a régi Windowsokról, el kell oszlatnunk egy félreértést. A Windowsok fejlődése igazából nem azon a felületen látható, amelyik a felhasználó elé kerül. A háttérben olyan folyamatok, fejlesztések folytak, melyek a stabilitást és az eszközkezelést helyezték olyan szintre, hogy a felszínen látható felület kezelése során ne ütközzünk olyan nehézségekbe, melyek az operációs rendszer mélyéről erednek.

Az 1985-ben megjelent 1.0-ás Windows nem volt más, mint egy grafikus felület a DOS-hoz. Rengeteg hardveres és szoftveres kompatibilitási nehézséggel küszködött, ugyanúgy, ahogy utódai is, egészen a 3.0-ás verzióig. Mindenesetre az egyre inkább komolyodó hardverkövetelmények elindították a PC ipart azon a pályán, amelyet manapság akkor érzünk igazán, ha fél éve vásárolt processzorunk teljesítményére egyre többen már csak legyintenek.

A 3.0-ás verzió 1990-ben jelent meg, két nagyobb újítással, ezek a programozói interface-ek (API), melyek egyszerűbbé tették a programfejlesztést Windows platformra, valamint a kooperatív, többfeladatos rendszer. Mivel a stabilitással komoly gondok voltak, 1992-ben piacra dobták a Windows 3.1-et, mely annyira sikeres lett, hogy majdnem 10 évvel később még most is sok számítógépen megtalálható. Folyamatosan fejlődött az operációs rendszer kernele (az alapszintű folyamatokat irányító rendszer), de még mindig 16 bites volt, és adott körülmények között egyik program el tudta érni a másik program által használt memóriaterületet ezáltal magával rántva mindkét programot, vagy akár az egész operációs rendszert.

Sokak számára kimaradt a következő lépcsőfok, a Windows NT megjelenése. Alapvetően egy szerverre kiélezett operációs rendszerről van szó, így korlátozott volt azoknak az eszközmeghajtóknak a száma, amelyek együttműködtek vele. Viszont üzleti alkalmazásából adódik, hogy sokkal nagyobb figyelmet fordítottak a stabilitásra. Bár a Windows 3.1 grafikus rendszerét használta, esetében vált gyakorlatilag nyilvánvalóvá, hogy maga a felhasználói felület csak héj, a folyamatok stabilitása a kernel működésén múlik. Ezt úgy sikerült elérni, hogy az operációs rendszer magja, valamint az egyes programok is saját, védett memóriaterületen futottak, az egyes alkalmazások pedig nem férhettek hozzá közvetlenül az eszközmeghajtókhoz, csakis a kernelen keresztül. Két filerendszer került bevezetésre, az NTFS és a HPFS, ami a filestruktúra stabilitását biztosította, valamint bonyolult jogosultságrendszerek alkalmazását tette lehetővé.

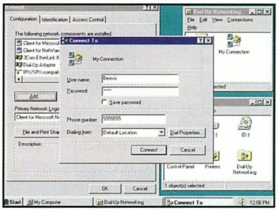
1995-ben jelent meg a Microsoft legnagyobb hírveréssel beharangozott újdonsága, a Windows 95. Talán még mindenki emlékszik Bill Gates kijelentésére, hogy ezt az operációs rendszert már a nagymamánk is tudja telepíteni és használni (a szerző megjegyzése: viszont hamárabb is kap agyvérzést a gyakori lefagyások miatt).

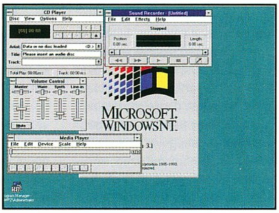
Alapvetően 32 bites, ám a 16 bites kompatibilitásra nagyon ügyelő operációs rendszerről van szó, rendkívül felhasználóbarát kezelői felülettel. Itt jelent meg először a DirectX, mely a Windows alapú játékoknak biztosított egységes eszközkezelő API-kat, így törve le évek alatt a DOS alapú játékok egyeduralmát. Az ekkor megjelent legújabb Windows NT, a 4.0-ás verzió is átvette a felhasználói felületet, ám a kernel továbbra is az addigi, stabil NT kernelre épült. Így alakult ki a céges és az otthoni felhasználásra alkalmas Windows verziók két irányvonala.

A Windows 98 leginkább az eszközkezelés területén hozott újdonságokat. Megjelent az USB és a Firewire támogatás, a FAT32 filerendszer (mely a Windows 95 második kiadásában debütált). Az operációs rendszer stabilitását fokozták a beépített eszközök, mint például a Scandisk minden induláskor, amennyiben az operációs rendszer hibát észlelt, vagy a Disk Cleanup, mellyel az elszaporodó gazdátlan file-okat találhattuk meg. Itt vezették be a WDM rendszert (Win32 Driver Model), mely közös drivermeghajtók készítését tette lehetővé a Windows NT-vel és a későbbi Windows-verziókkal.

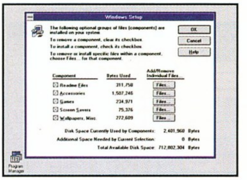
Az utóbbi években az otthoni vonalon a Windows Millennium Edition, míg céges szinten a Windows 2000 hozott változásokat. Az előbbi a komolyabb stabilitás mellett elsősorban az Internet térhódítását próbálta meglovagolni, többek között azzal, hogy lehetőséget nyújtott kisebb otthoni hálózatok létrehozására az Internet-kapcsolat megosztásával.

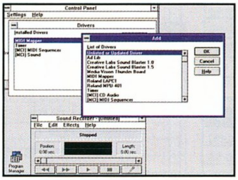
A Windows 2000 a Windows NT kernelére épülve kezdett közelíteni az otthoni felhasználók felé. A Windows 98 felhasználói felülete, a DirectX kompatibilitás, a WDM eszközmeghajtó-rendszer a játékosok igényeit próbálta kielégíteni, míg a céges felhasználók a Windows 2000 Server három különféle változatával a központosított hálózatmenedzselés örömeivel ismerkedhettek meg. Az Active Directory, a Domain Name System, a Kerberos hitelesítési protokoll és még sok más fejlesztés sokkal nagyobb változásokat hozott, mint amit a Windows NT alapján megismerhettünk. A Windows 2000 népszerűsége és stabilitása pedig megteremtette az alapot a most megjelenő Windows XP diadalútjához.





Windows 95 és Windows NT 3.1





Windows 1.0 és a 3.1-es változat

videoeszközök
témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Windows alá –
csakhogy ez az új
változat már igaz
scriptmotor.
VOGEL
Magyarítsunk alkalmazásokat!
playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo
Műszaki Magazin
MM

5. DIMENZIÓ Bt.
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
-KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉPEK
- ALKATRÉSZEK (RENDELÉSRE IS)
- SZÁMÍTÓGÉPHASZNÁLAT HELYBEN
(300 FT/ÓRA; OFFICE, SZKENNELÉS)
- HONLAPKÉSZÍTÉS,
- WEB-ÉS REKLÁMGRAFIKA
- MULTIMÉDIÁS CD-K KÉSZÍTÉSE
- OTP ÁRUVÁSÁRLÁSI GYORSKÖLCSÖN
TEL.: 280-55-80
HTTP://WWW.5DIMENZIO.HU E-MAIL: INFO@5DIMENZIO.HU

PixelView
WIN Computer
1064 Budapest, Vörösmarty u. 61.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu
All-in-ComboTV 256
- 64MB Geforce2 VGA
- TV-tuner, TV-out
- MPEGII, Time Shifting
STEREO TV és FM tunerek
USB-s hordozható TV-tuner
VD-Show és GameShow
(VGA-TV jelátalakítók)
Minőségi, dobozos
GeForce3 és
GeForce2 MX200, 400
kártyák kedvező áron
PINNACLE VIDEÓ SZERKESZTŐK
otthoni és profi célokra
DV és D8
VHS, S-VHS, Hi8
A profi DV-analóg megoldás

SZÁMÍTÓGÉP HÁZAK
Magyarország legnagyobb házkínálata !
Az ACORP számítógépház család tagjai kifinomult vonalvezetésű, különleges designnal rendelkező, könnyen szerelhető termékek, amelyek rendelkeznek CE és MEEI minőségi tanúsítvánnyal is.
3004B
KT6100
201HA
718GA
917HAK
EO-9A
P4 házak, széles design választékban, 300/400 Wattos ATX-es táppal, előlapi USB porttal. Eszköz nélkül szerelhető !
ANS-GII7(A)
Cyber Mirror Dark
3005B
KH48A
Csavarok nélkül szerelhető,
Új arculattal rendelkező házak,
250/300 vagy 400W-os táppal.
EASY CASE HÁZAK
Mycom 1115 Bp. Kelenföldi u.2
Tel.: 204-5444, 204-5464 Fax:204-7444
email: mycom@mycom.hu, www.mycom.hu
COOMP-KER kft. 1097 Bp. Nádasdy u.6
Tel.: 215-2923, 216-8206, Fax:216-1163
email: coomp-ker@mail.inext.hu, www.coomp-ker.hu

J 9940
mem csak DVD, de NYEREMÉNYJÁTÉK!
hwsw.hu
DOLBY DIGITAL
Minden márkanév, logó és szlogen az illető cég bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva!
JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifesyles
• 200W tényleges teljesítmény:
100W-os mélynyomó
5*20W-os peremhangfalak
• membránok:
mélynyomó: 8 colos
közép: 2*3 colos, 1*1,5 colos
első: 2*3 colos, 1*1,5 colos
hátsó: 1*3 colos, 1*1,5 colos
• impedancia:
mélynyomó: 4 Ohm
peremhangfalak: 8 Ohm
• frekvenciatartomány:
30Hz-20000Hz
• állítási lehetőségek:
be/kikapcsoló, teljes hangerő, középső-, első-, és hátsó hangerő
• bemenetek:
6*RCA (5.1 csatorna)
• kimenetek:
9 tűs MiniDin
6*RCA
• mágneses árnyékolás: van
• opcionális tartozék:
hátsó peremhangfalakhoz fém tartóállványok
Kelly-Tech
• www.kellytech.hu

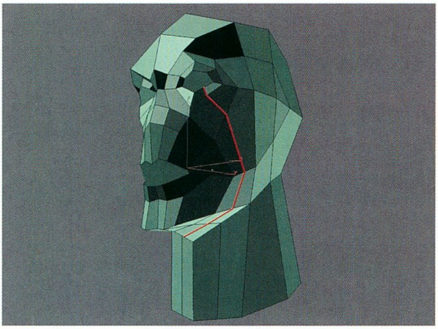
WCPUID / CPU Status
[WCPUID Ver.2.8c-B5]
Vendor ID GenuineIntel Type ID 0
Family ID 15 Model ID 0 Stepping ID 10
Brand ID Intel Pentium 4 8
Platform Socket423 (PGA423 Socket)
Clock Frequency
Internal 2024.93 MHz Clock Multiplier
External 539.96 MHz QDR 15.0
WCPUID **** MHz
Old Man TUNING
Hardwerem-96 Kft.
Tuning konfigurációk, processzorok.
Átépítés alkatrész beszámítással.
Minden alkatrész darabonként tesztelve.
Cím: 1067. Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17
Internet: http://oldman.ini.hu
3 év garancia

info@trans-am.hu
WWW.TRANS-AM.HU
Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Rádiótelefon : 06-209-344-391
Telefon / Fax : 364-05-79 , 460-08-60 , 460-08-61
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig
Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig
TRANS-AM electric
Számítástechnika és Multimédia
Legolcsóbban, leggyorsabban csak nálunk !!!
2 nap alatt .com, .net, .org, .vs domain nevek regisztrálása
100 Mb tárhellyel, 1 éves szerződéssel csak 5.000,- + áfa / hó !
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körü szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !
Használt alkatrészek adás-vétele
20 Gb / 7200 Quantum HDD 22.800,-
PIV ABIT Th7 Raid alaplap 46.400,-
PIV 1,5 Ghz 423 FCPGA 40.800,-
256 Mb / 133 Mhz SD RAM 6.800,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez
100 darabos kiszerelésben 96,-
Használt PII Notebook
CD nélkül , FDD-vel 160.000,-
Trans-Am Devil PII Celeron : 112.000,-
Pentium II alaplap,PII 700A Celeron , 128 SD, 20 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 52x CD drive,hangk., 15" SVGA,105 g.klav.
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!

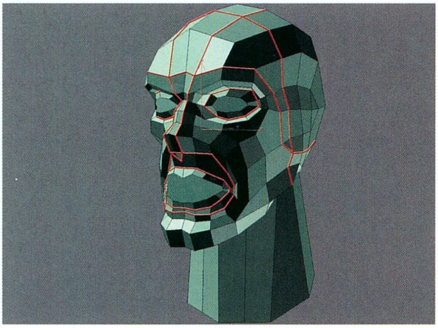
Avagy minden ami legalább 3D...

KOCKÁBÓL FEJET II.

Üdv mindenkinek. Egyelőre nem sok kommentárt kaptam a legutóbb elkezdett témához, de ettől függetlenül most megpróbálom egy rovatba belezsúfolni a befejezést is. Javaslom, hogy vegyétek elő az előző cikket, és akár olvassátok is el újra; most pedig onnan folytatjuk, ahol legutóbb abbahagytuk.

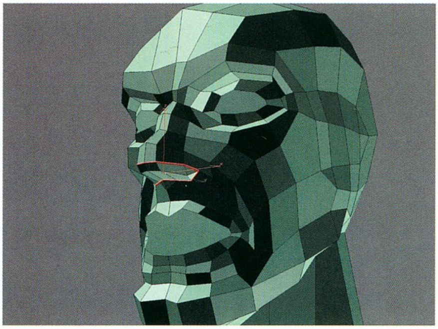


11. A következő lépés viszonylag egyszerű, vágjunk be egy újabb élsort a szem sarka felől körbe az áll aljáig (persze szimmetrikusan). Az egyszerűség kedvéért ide vettem a következő pár edgeloop létrehozását is, ezt a második képen láthatjátok. A száj körüliekre egyértelműen az ajkak megformálásához van szükség, a fejen végigfutóra pedig az orr miatt.

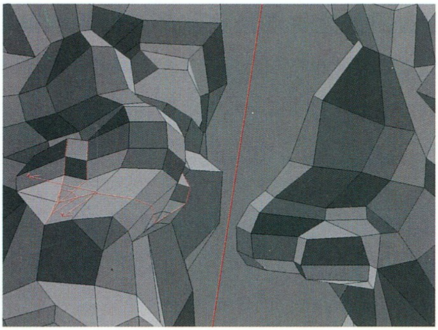


12. Az orr kialakításából sajnos csak ez az első lépés maradt meg elmentve; újabb edgeloopot vágtam be, amelyik önmagába záródik csak. Eddig még nem emeltem ki külön, de a munkának ebben a fázisában arra érdemes figyelni, hogy a modell lehetőleg csak edgeloopokból álljon, azaz tetszés szerinti számú, nem négyoldalú poligon lehet benne. Ezeket viszont idővel ki kell majd irtani, mert az animációban gondot okozhatnak.

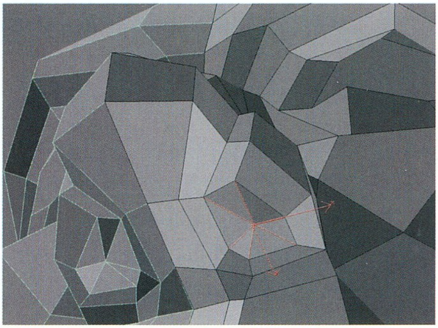
13. Itt van két közeli kép az orr kezdeti felépítéséről. Nagyjából ez az a pont, ahol az „alacsonyabb szintű" szerkesztés is elkezdődik; azaz szükség lehet bizonyos élek törlésére (sima delete gomb), illetve két vertex összekötésével újak létrehozására (connect-1 a szelektált vertexeken). Igazából más gyorsabb vagy egyszerűbb módszer nincs az élek átrendezésére, leszámítva a Spin Edge nevű új eszközt (meshtools 2.5-ben).



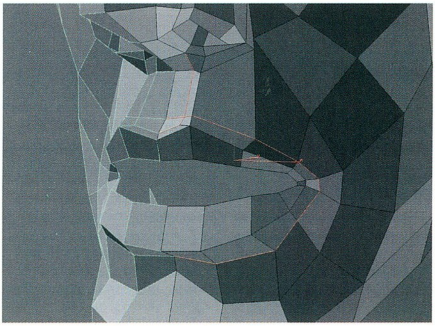
14. Az orrlyuk kialakításakor megint csak koncentrikus élekkel járunk a legjobban. Rendezzük el a geometriát az ábrán látható módon, majd simán töröljük a kijelölt éleket; végül néhány extrude vagy bevel művelettel húzzuk fel az így kialakított sokszöget. Ahhoz, hogy a meshsmooth lekerekítő algoritmusa minél jobban megőrizzen egy-egy szögletet, általában az edgeloopok megduplázása szükséges - ezért célszerű az orrlyuk belsejéhez 2-3 szegmenset használni.



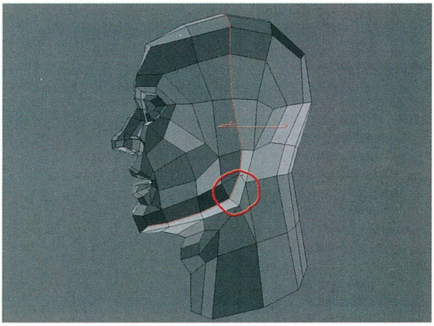
15. A száj esetében is építhetünk erre a szabályra, a felső ajak határozottabb éléhez egymáshoz közelebb húzott éleket használjunk. A mo-



dell felépítése ezen a részen teljesen koncentrikus - ezzel a mimikai izmok elrendezését követtem, így a száj megfelelően deformálódhat majd az animáció során. A sarokban lévő poligonok elsőre feleslegesnek tűnhetnek, de az egy pontba gyűjtött élek a gyakorlatban sokkal több gondot okoznak - a túlzott spórolás a poligonokkal gyakran vezet rossz eredményre.

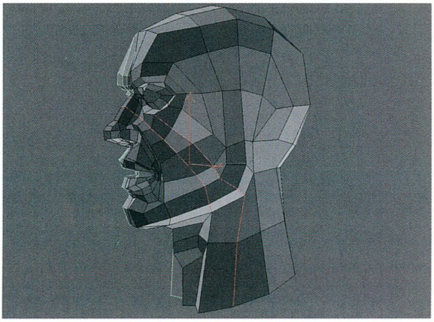


16. Az oldalnézeten látható az állkapocs ívének kialakítása. Megint csak látható jó néhány három- és ötoldalú poligon, amelyeket lassan el kellene tüntetni; ehhez első körben össze kell vonnunk collapse-szel a bekarikázott részen lévő két, a háromszögek közötti párhuzamos élt. Ezen túlmenően megjelent az ádámcsutka, és tovább finomítottam az orr környékét is.

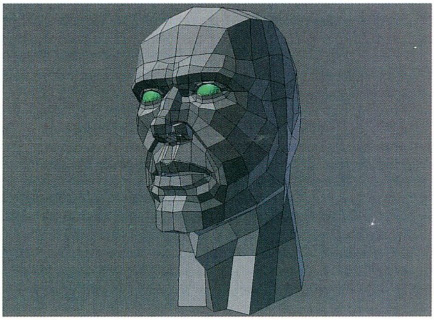


17. Az előző lépés folytatásaként bevágtam még egy loopot, de kicsit trükkösen: a régi edgeloop végét átkötöttem, és a folytatásához a nyak poligonjait is bevágtam. Az újat pedig a réginek a végéhez kötöttem, valamint collapse-szeltem pár élt az ádámcsutka környékén is. Ez is egy afféle alacsony szintű átrendezés élek törlésével és létrehozásával, mint amilyent az előbb már említettem.

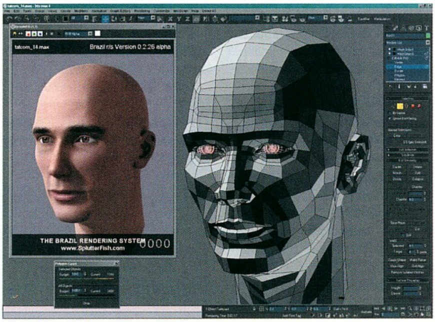
18. A topológia (azaz az élek-vertexek elrendezése, struktúrája) szempontjából a modell most már majdnem kész. A szemekhez először egy kábé szemgolyó méretű gömb felületére kell igazítani a szemhéj pontjait, majd itt is szép koncentrikus ívekkel dolgozni. A select edge ring eszköz a meshtoolsban igen gyors lehetőség a connectek előkészítéséhez; most például nagy hasznát vehetjük. Az igazán komoly meló persze az anatómiailag is korrekt modell elkészítése, de ehhez már nem



lehet lépésről lépésre való segítséget nyújtani - tessék szépen művelődni. Ehhez jelen esetben a legjobb források a különféle újságokban látható, arcokról készült közeli fényképek, nem pedig az anatómiai albumok.



19. És íme egy közel végső állapotú modell, amely az itt bemutatott általános modell módosításával jött létre, egy valós személyről mintázva. Haj és szempilla még nincs rajta; a textúrákat egy kollégám, Arky készítette. Látható, hogy felkerültek a fülek is, meg némi extra részletezés; előbbinek az elkészítése sajna további 2 rovatot is igényelne, úgyhogy egyelőre kimarad.



BRAZIL NEWS

Képtelen vagyok kihagyni a hírt, hogy a Brazilból folyamatosan érkeznek az újabb tesztverziók; most 0.2.26-nál tartunk, és novemberre ígérik az 1.0-s, végső változatot is. Letöltés www.splutterfish.com, sok hasznos infó Neil Blevinsnél a www.neilblevins.com-on (CG education). És végül az angolul kevésbé tudóknak egy igen ígéretes site, Napalm jóvoltából (csak így tovább ;):

www.users.broadband.hu/napalm/3d/Brazil/

Sajnos a CD lezárását megint lekéstem, aki figyelmesen olvasgatja Stöki bácsi Gondolathegesztőjét, az kitalálhatja az okát ;) A következő mellékletre megpróbálom felrakatni a modellezéshez használt scripteket, valamint a saját Max interface konfigurációmat; és extra ráadásra is van kilátás. Addig is viszlát, a következő rovat témáján meg erősen gondolkodom...

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

Rovat

HARDWARE FÓRUM

A leírtakat mindenki csak saját felelősségre próbálja ki!

Sziasztok!

Ebben a számban sok mindenről fogok beszélni, úgyhogy vágjunk is a közepébe. Jó múltkor már írtam bővebben a memóriákról, ha még emlékeztek rá. Az memória olcsósága sokakat – nagyon helyesen – vásárlásra buzdít. Mint tudjuk, ramból sosincs elég, de nem szabad túlzásokba esni. A Windows 95 alapú operációs rendszerek – Windows 98, Windows 98 SE, Windows Millennium – hibamentesen maximum 512 MB memóriát tudnak kezelni. Ennél több memória esetében rejtélyes hibák léphetnek fel, amelyek okát józan felhasználóésszel gondolkozva nagyon nehezen lehet megtalálni. Nem mondom azt, hogy a Windows biztosan hibázni fog, csak azt mondom, hogy 512 MB felett hibázhat. A Windows NT, a Windows 2000, valamint a Windows XP már több gigabyte mennyiségű memóriát tud kezelni. Sokan kérdezik, hogy lehet az, hogy NT, illetve a most népszerűbb 2000 alatt minden hardware-eszköz azonos – általában 9-es – IRQ-n van, bármit is állítanak be a bioszban. Bár érdekes módon mégis működik minden, valóban eléggé zavaró látni az azonos IRQ-n működő eszközöket. Először tisztázzuk, mi is az az IRQ. Magyarra fordítva megszakítás-kérelem. Egy IRQ-val rendelkező hardware-eszköz közli a rendszerrel, hogy szakítson meg minden más tevékenységet, mert most ő szeretne működni. Nézzük sorban: IRQ 0 – rendszeróra, IRQ 1 – billentyűzet, IRQ 2 – megszakításvezérlő, IRQ 3 – Com 2, IRQ 4 – Com 1, IRQ 5 – szabad, IRQ 6 – floppyvezérlő, IRQ 7 – LPT port, IRQ 8 – CMOS/real time clock, IRQ 9 – szabad, IRQ 10 – szabad, IRQ 11 – szabad, IRQ 12 – PS2 egér, IRQ 13 – matematikai társprocesszor, IRQ 14 – IRQ 15 – IDE-vezérlők. Ezek a számunkra látható, használható megszakítások. Általánosságban elmondható, hogy nagyon hasznos a bioszban letiltani azokat az eszközöket, amelyeket nem használunk, például soros port, USB stb. Ugyancsak hasznos letiltani a hangkártya DOS-emulációját is. Vannak olyan eszközök - de nagyon kevés – melyek nem igényelnek megszakítást. És vannak olyan eszközök, melyek támogatják az IRQ-megosztást is. De most térjünk vissza az eredeti gondolathoz: miért van minden eszköz azonos IRQ-n az NT alapú oprendszerekben? Azért, mert maga az operációs rendszer rendelkezik 255 db virtuális IRQ-val, ami azért elég szokott lenni. Ennek a kezelésébe mi beleszólni nem tudunk, a szoftver installálása során ő maga állítja be, melyik eszköz melyik virtuális IRQ-n dolgozzon. Vannak olyan lehetőségek, melyekkel még az install indítása előtt beleavatkozhatnánk ebbe a folyamatba, de ezek használata csak a profiknak ajánlott.

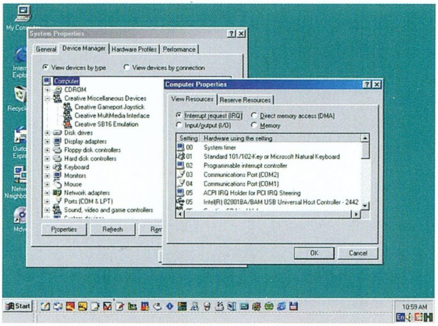
Elgondolkodtató tesztet futtatott le a sokak által ismert dr. Thomas Pabst, más néven a Tom's Hardware. Megnézték, mi történik, ha valami baleset következtében esetleg leesik a hűtés egy Pentium4 2 GHz, egy Coppermine 1 GHz, egy Thunderbird 1,4 GHz és egy Palomino 1,2 GHz processzorról. A kísérletet a Quake3 timedemo futtatásával kezdték, majd menet közben levették a processzorokról a hűtést. A procik hőmérsékletét lézerfejes hőmérővel mérték.

A teszt érdekes eredménnyel zárult. A hűtés eltávolítása után a P4 csökkentette saját órajelét, a Quake3 lelassult, a processzor 38 fokos volt. A hűtés visszahelyezése után a teszt ismét felgyorsult, és ment minden tovább rendesen. A Coppermine-os teszt során a Quake3 lefagyott, a proci lekapcsolta saját magát. Gép kikapcsolása, hűtés vissza, és minden túlélte az akciót. A Thunderbird 2 másodperc alatt szó szerint felforrt, 380 fokos füstölgő ronccsá vált, és az alaplapot is magával vitte az enyészetbe. Érdekesen szerepelt a Palomino is, ezt a processzort az AMD már beépített hőmérsékletfigyelő diódával szállítja. Igaz, ehhez olyan alaplap is kell, amelyik támogatja a belső hőfigyelést, és ennek megfelelően közbeavatkozik, ha baj van. Éppen ezért a tesztelők a legújabb Fujitsu-Siemens alaplapot választották ehhez a procihoz. Nos, a hűtőborda leszedése után a Palomino szolidaritásból utána ment a Thunderbirdnek. Vagyis szintén feketére égett; igaz, a hőmérséklete nem érte el a 300 fokot, de a szilikonpaszta mindenesetre felforrt rajta. Az alaplap viszont túlélte a dolgot. A Siemens mérnökei úgy nyilatkoztak, hogy az alaplapi hővédelem 1 Celsius fok/másodperces változást tud feldolgozni, a Palomino esetében ez az érték kb. 100 Celsius fok/másodperc volt.

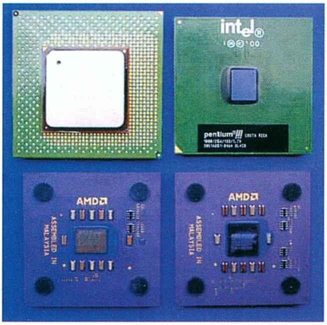
A tesztelőket az a cél vezette, hogy olyan helyzetet állítsanak elő, ami a valóságban is megtörténhet. Láttuk a következményeket.

Most megint egy kis kitérő következik. Az újabb, 1,75 V-os, kiválóan tuningolható Coppermine procik 1100 – 1200 MHz közötti használata során, illetve erősebb

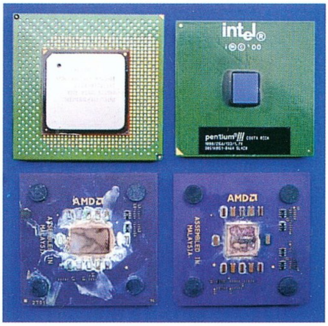
IRQ kiosztás megtekintése



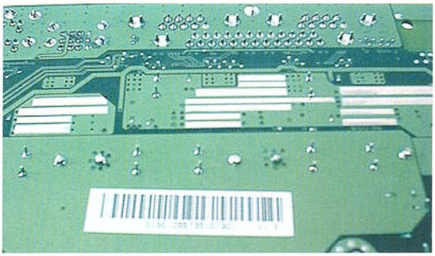
Pentium4 2,0 GHz, Coppermine 1 GHz, Thunderbird 1,4 GHz, Palomino 1,2 GHz a teszt előtt



A processzorok a teszt után.



Celeron, Celeron2, Pentium 4-478-as tokban



Overclock-csíkok

memória-tuning esetében megeshet, hogy a gép indítása után olyan hibaüzenetet kapunk, hogy a himem.sys nem található, holott az bizony ott van a helyén, a Windows könyvtárban. Ez az üzenet Windows 98, Windows 98 SE alatt gyakori. Megszüntetéséhez írjuk be a következő sorokat a config.sys elejére:

```
switches=/f
device=c:\windows\himem.sy
s /M:1 /v /testmem:off
```

Ismét más: ha az újonnan beszerzett memória valakinél gyanúsan viselkedik, és nem biztos a dolgában, akkor a bioszban a „Quick power on self test”-et állítsa „disabled”-re. Ezt mindig enableden tartjuk a gyorsabb bootolás miatt. A durva memóriahibákat így ki lehet szűrni, mert ilyenkor a biosz többször teszteli a memóriát. Ha gond van, akkor megláthatjuk a népszerű és közkedvelt “Memory test fail” feliratot. A teendő: ha több modul van a gépben, egyenként kiszedni, és így indítani a gépet. Hangsúlyozom, ez csak a nagyon durva memóriahibákat szűri ki, de adott esetben segíthet.

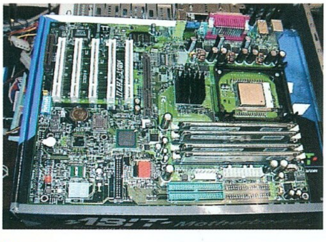
Most pedig folytassuk a múltkori számban elkezdett Pentium4 áttekintést. Időközben piacra kerültek a 478 lábú, picike Pentium 4-ek is, alaplapban sincs hiány. Megvásárolható az Asus P4B alaplapja, amelyik SDRAM támogatással rendelkezik, és még ezzel az olcsó memóriával is agyoncsapja a csillogó-villogó DDR SDRAM-os Via alaplapokat. Én mégis inkább az Abit TH7-II-es, Intel 850-es chipsettel szerelt alaplapról beszélnék, mert ez a Rambus memóriát támogatja, és higgyétek el, a Rambus magasabb árával együtt is ez a legjobb megoldás, ha valaki P4-re akar váltani.

A TH7-II az Abit új reménysége. Annyi kudarc és megbízhatatlan Via alaplap után az Abit ezzel az alaplappal ismét régi fényében csillog. Igaz, ehhez kell a betonstabil Pentium 4 is. Ezt az alaplapot nyugodtan nevezhetjük a BX6 r2.0 méltó utódjának. Nem akarom a helyet a műszaki jellemzőkkel foglalni, legyen elég ennyi: SoftMenu III, core-feszültség 2,20 V-ig, 2xATA 100 vezérlő, diagnosztikai kijelző, mechanikai védelem a videokártya kimozdulása ellen. A SoftMenuben – egyedülálló módon – a processzor órajelétől függetlenül beállítható az AGP, illetve PCI busz órajele állandó 66/33 MHz-re. Lehetőség van az órajel felének, illetve kétharmadának beállítására is. Ez főleg azoknál a kártyáknál érdekes, amelyek kényesek a PCI busz órajelére. Az alaplapi tápegységben különlegesen jó minőségű elektrolitikus szűrőkondenzátorokat alkalmaztak, az alaplap hátulján a processzorfoglalat közelében pedig úgynevezett overclocking-csíkok láthatók. Ezek célja a nagyon magas frekvenciák esetében fellépő zavarok megszüntetése. Ha jól belegondolunk, feljebb járunk, mint az 1800 MHz-es mobiltelefonok működési frekvenciája. Akit érdekelnek az egyéb jellemzők, nézze meg a http://www.abit.com.nl honlapon. Ennek az alaplapnak létezik egy raides verziója is, de a HPT raidvezérlőkkel sok a baj, inkább a sima verziót választottam. Ez ugyan csak 4 IDE eszközt kezel, de azokat jól...

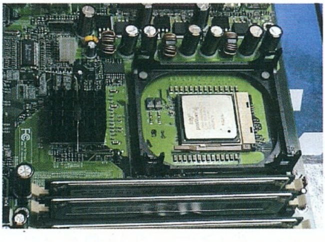
Az alaplapba egy P4 1,5 GHz-es, 478 tokozású processzor került. A tévhitekkel ellentétben ez még mindig 0,18 mikronos technológiával készül, de már sejtetni engedi a 0,13 mikronos csíkszélességgel rövidesen gyártásra kerülő procik képességeit. Komolyan mondom, ezzel a picike procival annyira kell vigyázni, mint még eggyel sem. Nagyon sok a lába, és nagyon könnyen elhajlanak, oda kell figyelni. A proci 1,75 V alapfeszültségen üzemel, és a névleges órajele 15 x 100 MHz. A hűtés felhelyezése előtt kapott egy jó babszemnyi ezüstpasztát, ez lényegesen jobb hővezető, mint a közismert fehér szilikonpaszta. De térjünk vissza egyelőre az alaplaphoz. A bal alsó sarokban található egy kétszegmenses diagnosztikai kijelző, egy power-on és egy reset gomb is.

A diagnosztikai kijelzőn lépésről lépésre figyelemmel kísérhetjük a boot folyamatát. Az alaplaphoz járó leírásban megtalálható, melyik kombináció mit is jelent. Hiba esetében könnyen behatárolható, mi nem megy. A kijelző mellett található power-on, illetve reset gombbal a ház kapcsolói nélkül indíthatjuk, illetve resetelhetjük az alaplapot. Mindkét IDE-csatorna ATA 100-as. Nagyon okos dolog az AGP sín mögött elhelyezkedő műanyag rögzítő elem, a videokártya behelyezése után ez zár, és megakadályozza a kártya esetleges kicsúszását. Az alaplapon található még egy AC97-es hangkeltő eszköz. Ezt a bioszban illik kikapcsolni, és SBLive-ot használni. Bár aki beéri szerényebb teljesítménnyel, annak az alaplapi hangeszköz is elegendő. Most pedig következzen a teszt.

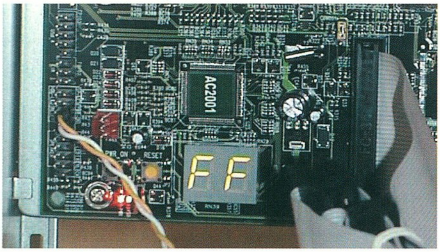
Mint a Wcpuid program mutatja, az 1,5 GHz-es processzor elballag 2025 MHz-en, azaz 2,025 GHz-en. Ez már derekas tuning, főleg a memóriáknak. Mint tudjuk, a Rambus memóriák az órajel fel és lefutó élét is felhasználják adatátvitelre, a quad-pumped (négyszerező) busz miatt tehát a hivatalos, 100 MHz-es alaplapi órajel beállításával futnak 800 MHz-en. Ezért is van feltüntetve rajtuk PC 800-as szabvány. Esetünkben az alaplapi órajel 135 MHz volt, ez tehát 35 százalékos tuningot jelent úgy a proci, mint a memóriák tekintetében. Miután a no-name Rambus memóriák is megjelentek, felhívom a figyelmet, hogy vásárláskor ragaszkodjunk a PC 800-as Samsung memóriákhoz. Zárójelben jegyzem meg, hogy a



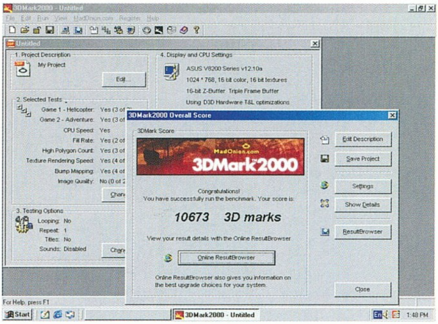
A TH7-II a Pentium 4-el, és a Samsung Rambus memóriákkal, a rögzítő fül az AGP busz mögött látható



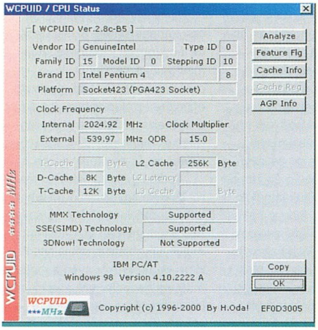
A pici processzor szinte elvész az alaplapon



A diagnosztikai kijelző, mellette a power-on és a reset gomb.



3Mark 2000, Pentium 4 1,8 GHz, Asus V8200



Nem csalás, nem ámítás, ez bizony 2025 MHz

Mark 2001, Pentium 4 1,8 GHz, Asus V8200

processzoron gyári Intel hűtés dolgozik, meglehetősen csendben.

Nem meglepő, hogy a Sandra tesztben ez a konfig bármi mást helyből átugrik. 2 GHz az 2 GHz, itt mese nincs. De én mindennél jobban szeretem a csendes, a lehető legcsendesebb gépet. Fogtam magam, és a prociventilátor feszültségét 7 V-ra csökkentve megnéztem, melyik az az órajel, amelyiken a gép így is stabil. Ez pontosan 1,8 GHz volt. Nekem a csend megéri azt a 200 MHz-et. És akkor lefuttattam a 3Dmark teszteket is. Win 98SE, a videokártya Asus V8200, gyári 12.10-es driverrel. Az újabb Nvidia driverekkel azt hiszem, még jobb lett volna, de én sajnos ragaszkodom a gyári driverekhez.

A tesztek önmagukért beszélnek, inkább foglakozzunk az alaplap beállításaival. A SoftMenu III pontosan azonos az Abit BF6-ban megismerttel. Van egy kis bibi a feszültségállítással. Ha a processzort a névleges, 1,75 V-ra állítjuk, akkor bizony 0,15 V-tal kevesebbet, azaz csak 1,6 V-ot kap, ez ellenőrizhető a biosz hardware-monitorában. Ez minden beállításra érvényes, tehát minden, a SoftMenuben beállítható feszültségből vonjunk le 0,15 V-ot, így kapjuk meg a valóságos értéket. Gondolom, egy újabb biosszal ezt korrigálni fogják. A gépet nem lehet elindítani, ha az alaplap CPU ventilátor csatlakozóján nincs ventilátor. Lehetőség van annak beállítására is, hogy ventilátorleállás esetében a gép azonnal kikapcsoljon. Beállítható a CPU hőmérséklet-riasztás is. Az alaplapi hardware-monitor megbízhatóan jelzi a feszültségeket – ezeket műszerrel ellenőriztem – és a hőmérsékletet is. Hasonlóan a már említett BF6-hoz, túltuningolás esetén, tehát akkor, ha a gép nem indul, a hálózati kapcsolóval kapcsoljuk háromnégyszer ki és be, majd utána az insert gomb nyomva tartásával indítsuk el. Ilyenkor a SoftMenu visszaáll alapértelmezésre. Ha a tápegységen nincsen hálózati kapcsoló, akkor a hálózati csatlakozót huzigáljuk ki-be háromnégyszer. Az alaplap nem indul el, ha nincs csatlakoztatva a kiegészítő 12 V-os csatlakozó. Ez fent, a nagy fekete bordával hűtött 850-es chip felett található. Nem szükséges új házat és tápot vásárolni. Az alaplap minden olyan ATX-es házba beépíthető, amelyikben a tápegység nem a proci fölött helyezkedik el. Miután az alaplapi hangkártya csatlakozója nem szabványos elhelyezésű, az alaplaphoz kapunk egy illeszkedő hátsó takarólemezt is. A 12 V-os csatlakozásra pedig megoldást jelenthet egy olyan Y tápelosztó kábel, amelyiken van egy említett 12 V-os csatlakozó is. Kipróbáltam egy Codegen 250 W-os táppal is, kifogástalanul ment. De azért inkább a 300 W-os tápot javaslom, főleg akkor, ha van rack, esetleg CD-író is a gépben. Ha minden igaz, rövidesen a kezembe kerül az Asus 850-es chipsettel szerelt, 478-as processzorokat támogató P4T-E alaplapja is. Kíváncsi leszek, felülmúlja-e majd az Abitot.

Old Man
http://oldman.ini.hu
oldman@axelero.hu

Sandra processzorteszt

Sandra memóriateszt

Sandra multimédiateszt

84
Glória
VTCD
DVD
88
92
2001
MC
82
MC -, CD-, DVD gyártás...
...együtt a VTCD-vel az
új évezredben is!
www.vtcd.hu
H-8001 Székesfehérvár, Pf.:175. Tel.: +36-22-533-571,
Fax: +36-22-533-599; +36-22-533-077 E-mail: info@vtcd.hu
Kompakt szolgáltatás * Kompakt technológia
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
A Videoton csoport tagja

GRAB ROVAT

Hello mindenki!

Attól féltek, hogy jönnek a beígért, unalmas téli estékhez jól passzoló, velősebb Grab rovatok? Kérem, mindenki készítse elő a tavalyi tankönyveket (régebbi PC Guruból kitépett Grab rovatok), és a kötelező olvasmányokat (Philips féle Piros, Sárga és egyéb színű szabványkönyvek, de ha ilyen nincs, akkor bármilyen egyéb könyv megteszi a billegő PC sarka alá helyezendő), mert nem fogunk tétovázni. Azért nem kell megijedni, semmi durva merényletet nem tervezek ellenetek, ebben a hónapban még mindig csak laza (nem a törd.!) témákat kerülgetünk, amelyek azonban igen nagy jelentőségűek (na, ezért nem a törd.). Nézzünk körül elsőnek a lemezek között, mert rendben vagyon, hogy ma már 24x-es írót is vehetünk, de vajon az írható CD-lemezek felzárkóztak-e ehhez a sebességi őrülethez? Kérem szépen, milyen lemezt érdemes manapság megvásárolni?

LEMEZKÖRKÉP – NE BÍZZ A SZEMEDBEN!

Egyre több levelet kapok kétségbeesett emberektől, hogy az eddig megszokott, jól bevált lemezekre már nem tudnak a korábban kipróbált sebességgel írni, mert a korong rosszul olvasható, hibákkal teli, selejtes vacak lesz. Bizony kérem, a megszokott márkajelzés abszolút nem garancia semmire, még a Philipsnél és a TDK-nál sem. Sokszor nem figyelünk oda az apró részletekre. Legjobb példa erre a közkedvelt TDK Reflex Metallic lemez 74-perces változata. Ha jól megnézzük, kétféle verzió kapható belőle hazánkban, szemre is jól megkülönböztethetők, ha az írható felüket tanulmányozzuk: az egyik sötétebb, zöldes-kék színű, a másik egészen világoszöld. Az utóbbi a jobbik verzió, ugyanis ez Taiyo Yuden gyártmány (Cyanine Type1-es hordozóréteggel) gyakorlatilag megegyezik a sokak által etalonnak tartott Philips Silver Premium lemezekkel. Eleinte nem is volt baj, az ilyen TDK Metallic lemezek könnyedén felismerhetők voltak a csomagolásról is, hiszen ezeken már 16x-os ajánlott sebességet tüntettek fel gyárilag, ha ilyet láttál, tutira megvehetted. A turpisság akkor kezdődött, amikor a sötétebb, zöldes színű, TDK Corp. gyártmányú. (Cyanine Type0 hordozóréteggel ellátott) lemezek is 16x-os csomagolásban kerültek piacra. Miért turpisság ez? Ugyanis ez utóbbi lemezeket legfeljebb 8x-os sebességgel lehet biztonságosan írni, e fölött bármilyen sebesség már veszélyes hibákat eredményez, legyen akármilyen jó íród is (tehát PoweRec ide vagy oda, ha a lemez rossz, akkor nincs mit tenni, tehát az újabb, 16x-os és 24x-es Plextor írók tulajdonosai sem tudják ezeket 8x-osnál gyorsabban megírni – illetve nem is érdemes megírniuk, mert 90%, hogy a lemez hibás lesz). Sokan úgy gondolhatják, ez a turpisság inkább átverés. Nos, egyetértek, ha valaki jól bevásárol ilyen lemezekből arra gondolván, hogy csupa-csupa kiváló, 16x-osan írható lemezhez jutott hozzá így – igen kellemetlen meglepetés érheti az első nagysebességű írás után. Az azonosításhoz segítség lehet, hogy saját megfigyelésem szerint a rosszabb minőségű Metallic fajta általában papírdobozban kerül a nagyobb, 120-as kartondobozba, míg a jobbik félét csak összefóliázzák tízesével, és úgy kerülnek a nagyobb gyűjtőbe. Tehát mostanság a 10 darabos papírdobozban nyomatott Metallic nem jó vétel gyors íróhoz – persze az is lehet, hogy mire ezek a sorok megjelennek, már pont fordítva csomagolják majd, brr...

Sajnos a TDK alacsony áron kínált, olcsó, tetszetős vékony csomagolásban kapható D-VIEW lemezei többnyire ugyanilyen minőségi gondokkal küzdenek. De hogy ne csak a TDK-t szapuljam, az újabban nagyon népszerű Philips Multipurpose lemezek is igen nagy szórást mutatnak minőség szempontjából. A helyzet annyival rosszabb, hogy itt nincs látható különbség a rossz- és jófajta lemezek között, ugyanis nincs két külön hordozóréteg, miáltal könnyen felismerhetők lennének - sajnos az egyazon gyártósorról származó lemezek között akad egy-egy borzalmas sorozat. Csak akkor veszed észre, ha pont belefutottál, szerencsére ritka, hogy egy teljes nagy 100-as doboz rossz legyen, no, de ez nem vigasztalhat senkit, aki 20-at vett, és abból 19-et csak 8x-osan tud megírni.

Mostanában nem szabad bedőlni a Verbatim lemezeknek sem – a régmúltban megszokott strapabíró, mindennel kompatibilis lemezek szinte eltűntek, a mostanában kapható Verbatim korongok nem ajánlottak 8x-os, vagy 12x-es írás felett. Ráadásul egyre több helyen panaszkodnak, hogy a nagy időtállóságra ígért teflonos felület még rosszabbul bírja a kiképzést, mint az „átlagos" lemezek burkolata, ugyanis igen hamar töredezik és lepattog a lemez külső peremétől kezdődően.

Meglepő, hogy a relatíve no name kategóriájú és olcsóbb lemezek manapság kellemesen jó minőségűek - régebben rémálom volt szinte minden lemez. Mostanában már érdemes egyet-egyet kipróbálni, persze a csomagoláson feltüntetett maximális írható sebesség legtöbbször megmosolyogtatóan nagy önbizalomról tanúskodik a gyártók lelkivilágát illetően, de azért egy-egy tesztet talán megérnek. Például a csiricsáré csomagolásban kapható, újabb Princo lemezeket nem ajánlom a rajtuk feltüntetett 16x-os sebességre, de saját tapasztalataim szerint 12x-es sebességgel márkás korongokat megszégyenítő minőségben lehet őket égetni. Ha nem sietsz annyira, megteszi – csak az a rózsaszínű csomagolás ne lenne, még a fejem is belefájdul.

Az Eurodata új lemezei már nem csupán Csehországban, de Németországban is készülnek, a megnőtt kereslet miatt az egyre elterjedtebb és ismertebb lemez már több üzemben készül. Az új lemezek 16x-os sebességre ajánlottak, ettől eltekintve 20x-osan még megírhatók különösebb minőségromlás nélkül, ellenben a 24x-es korongjaikból kapott tesztpéldány inkább csak 20x-os sebességig volt használható – lehet, hogy ugyanaz a két lemez, csak ráírták, hogy 24x-es (hehe, gonosz vagyok)? Az Eurodata egyébként nemrég jelentette be a 8 cm-es CD-R lemezek gyártását is; úgy látszik, a MiniCD-re épülő multimédiás eszközök mégiscsak kapnak rendes támogatást. Hasonló tendenciát mutat a Primedisc is, szintén 8 cm-es lemezekkel kapcsolatban tettek bejelentést, ráadásul az ő termékpalettájukon az újraírható változat is megjelenik még november hónapban!

NA, AKKOR MIT VEGYEK?

A hónap abszolút legjobb lemeze a pár hete forgalomba került, új Philips CD-R lemez, a SilverSpeed 24x-es korong. A lemez – mint azt megszokhattuk - valójában nem Philips gyártmány, hanem egy vadonatúj fejlesztésű Mitsui Gold korong. Ha még emlékeztek rá, többször tettem kijelentést, hogy a Mitsui Gold gyártja a világ legjobb lemezeit, nos, ez a termék sem hazudtol meg – az eddigi legjobb minőségű CD-R, amelyet valaha láttam. A korong természetesen már nem Cyanine alapú, hanem Phthalocyanine (Type 6) hordozórétegének köszönhetően az írható oldala szinte tökéletes tükröződésű, teljesen világos. Mind a 74, mind a 80 perces változat tökéletes 20x-os és 24x-es írás esetén, természetesen a múlt hónapban tesztelt Philips 20x-os CDRW-meghajtó ezeket a lemezeket már a helyes sebes-

Mennyire különböznek, pedig elvileg ugyanaz a típus :)

séghatárokkal ismerte fel (hmm, lehet, hogy el tudja olvasni a Philips emblémát a lemez tetején?). Ez a lemez tehát az abszolút ajánlott média, főleg sebességőrülteknek, mert igazán csak 16x-os írás felett lehet rá szükség (meg akkor, ha valaki extra-érzékeny Audio lejátszókba szánt lemezeket írogat lassabb sebességgel). Az új 24x-es Philips lemezek egyébként a megújuló Philips termékskála első fecskéi, ugyanis hamarosan a többi lemez is hasonló, új designt kap. Már kapható a 16x-os Silver Premium helyére pályázó Philips CD-R74 16x Multispeed lemez is, amely a 24x-es SilverSpeedhez hasonló külalakkal illeszkedik az új arculathoz. A lemez egyébként nagyon-nagyon jó minőségű, még a Silver Premium korongoknál is jobb átlagminőséget mondhat magáénak. Sajnos jóval drágább, mint az olcsó Multipurpose, de azért egy kategóriával jobb minőséget képvisel. Ami nagyon meglepett, az a 12x-es, kékszínű csomagolásban kapható Multipurpose lemez. Habár hivatalosan csak 12x-es sebességre ajánlott termék, a rendelkezésemre álló négy-öt nagysebességű íróval minden esetben jó eredményt kaptam a 16x-os tesztek után is. Ez sajna nem mondható el a népszerű, piros csomagolású, 74-perces, Multipurpose lemezekről, amelyeket szigorúan csak 12x-es sebességhatárig ajánlok mindenkinek! A TDK Metallic lemezeket is érdemes megvenni, ha módod van ellenőrizni, melyik típusról van szó. Hangsúlyozom, hogy a sötétebb színű lemez sem rossz, nem hamis (mint azt sokan híresztelik), csak éppen nem ajánlott gyorsabb írásra. Ha 16x-os, vagy tempósabb íród van, és mindenképpen TDK lemezre szeretnél írni, akkor az Ultra Reflex (vagy Reflex Ultra, a macskám sem érti már ezeket az idétlen márkajelzéseket) emblémájú termékeket keresd a boltokban, ezekre garantáltan lehet nagy sebességgel írni. Állítólag van 24x-es változat is belőle, én még nem találkoztam vele.

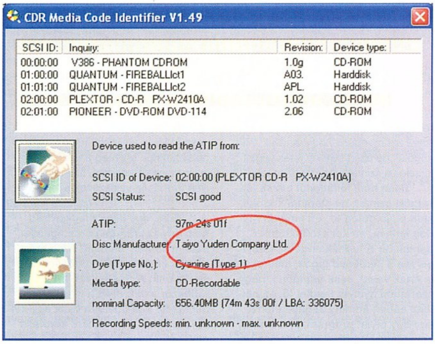
Régebben áradoztam a Primedisc lemezekről. Jól esik, hogy megint igazam volt, ugyanis a cég nyugodt lelkiismerettel az eddig 12x-esként árult lemezeket felülmatricázta egy 20x-os emblémával. Ettől persze még én is heveny csuklásrohamot kaptam, és amikor a sanda gyanútól vezérelve megírtam egy ilyen lemezt 16x-osan, majd egy másikat 20x-osan, akkor csak az államat kerestem a padlón. Mindkét tesztlemez hibátlan lett. A következő pillanatban persze rohantam feltúrni a régebben vásárolt lemezeket, hogy egy 8 hónappal ezelőtti Primedisc 12x-es lemezt is kipróbáljak – kapaszkodjatok meg, azt is sikerült 20x-osan hibátlanul megírni, tehát az utólagos felülbírálat nem alaptalan marketing trükk volt a cégtől! Nem mondom, ezek tudnak lemezt gyártani!

Az Eurodata lemezekről fentebb már nyilatkoztam, 16x-os sebességig nyugodt szívvel ajánlhatom őket, még a 10 db-os, tasakokba csomagolt olcsó sorozatot is kiváló minőségű. Remélem, hamarosan a 20x-os és a 24x-es lemezük is megérkezik.

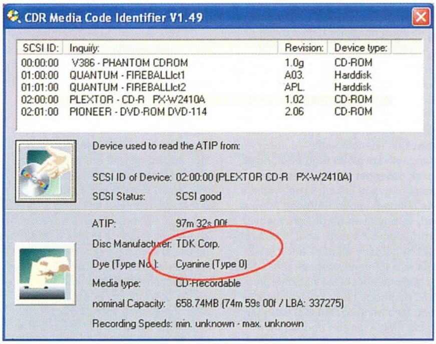
A Fuji legújabb, 24x-es médiája is kellemes perceket okozott nekem. Bevallom, nagyon féltem kipróbálni, de a harmadik lemez után minden kételyem eloszlott – a Fuji két-háromévnyi bénázás után úja tudott nagy sebességgel is megírható lemezt produkálni.

Ennyit mára a különböző lemezekről, azt hiszem, épp elegendő mennyiségű információt sikerült összekaparnom ahhoz, hogy teljesen összezavarjak mindenkit.

Ez a jobb minőségű TDK Metallic



Ez a rosszabb TDK Metallic

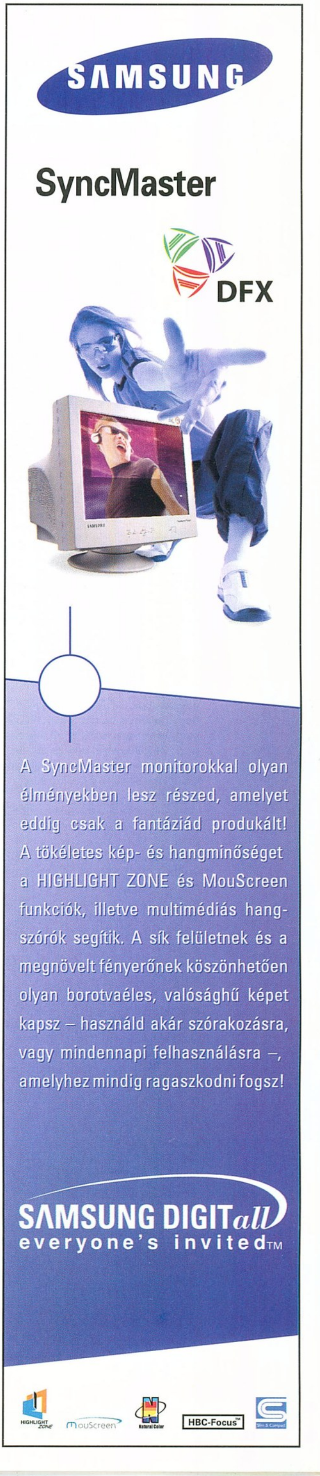


PHILIPS 20X10X40X12

A múlt hónapban olvashattátok itt a Guruban a Philips nagy visszatérését jelentő 20x-os CD-író tesztjét. Nos, még ki sem hűlt a tesztpéldány helye a gépemben, amikor újabb termék érkezett a cég itthoni képviseletétől: a Philips RWD2010K meghajtó még DVD-ROM olvasási képességgel is fel lett ruházva a „sima” CD-újraíró változathoz képest. 20x-os írás, 10x-es újraírás, 40x-es olvasás, és 12x-es DVD-ROM olvasás – a meghajtó korábban ismertetett képességeivel együtt ez így a legütősebb „combo” meghajtót jelenti a piacon, a Ricoh hasonló paraméterű meghajtójával holtversenyben. Remélhetőleg a következő alkalommal egy kisebb tesztféleség is belefér majd, ez a szerkesztőktől és persze, tőlem is függ (ha megírom időben, ahhh).

Mindenkinek kellemes írható CD vadászatot kívánok, ne fázzatok meg, legyetek ügyesek, írjatok szépeket!

PPéter
ppeter@cdgrab.hu
www.cdgrab.hu



LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :))))

Üdvözletet mindenkinek, ez itt a levrov fedőnevű sóműsor aktuális folytatása. Mint már megszokhattátok, most sem számíthattok semmi jóra, nem lesz semmi érdekes vagy fontos, és még csak sztriptíztáncot sem fogok nektek nyomni, bár ez utóbbi talán nem is olyan nagy baj. Viszont bátran ki merem jelenteni, még így is nagyságrendekkel jobb leszek, mint a világban manapság zajló reality show, ami ugyan sok esetben látványos, ám mégsem szórakoztató. De ezt most itt és most hagyjuk, nézzük inkább, mi újság veletek, melyek azok a fontos ügyek, amiért levelet írtok nekem.

EREDETI JÁTÉKOK – HONOSÍTÁS???

Szeva Brazil! Most, hogy lett internetem, úgy döntöttem, írok Neked egy levelet, mert a legutóbbi számban a levrov felkeltette az érdeklődésemet, és gondoltam hozzászólok Én is.

Csak egy gondolat, mielőtt belekezdünk. Már akartam mondani egy párszor, hogy nagyon boldog szoktam lenni, amikor valakinek egyszer csak nő egy internet hozzáférése, és ahhoz jó kis email címe, meg egy jó ötlete, hogy akkor nosza, ímélkedjünk, és az első dolga az, hogy nekem ír levelet a legjobb haverja vagy valamelyik barátnője helyett. Nincs is ezzel persze baj, ha értelmes levélke elkezdinait gyűjtöm ezzel össze, de kérek mindenkit, hogy a „elsőlevéltesztvazzeírjámávisszaműxike" típusú levelektől kíméljetek meg, jó? Mert amúgy tényleg minden jöhet, csak ennek annyira nincs értelme, hogy nagyon, írjatok magatoknak inkább egy levelet, és ha megjön, akkor a küldést meg a fogadást is leteszteltétek. És hát ugye egyből megvan mindkét öröm: levelet küldtem és levelet is kaptam, juhéjj. Köszikösziköszi, nagyon szeretlek titeket.

Az eredeti játékvásárláshoz lenne egy-két szavam: 1. Nekem is van egy pár eredeti játékom, nagyon sokat befelektettem ezekbe (Age of Empires 1-2, Theocracy stb.) mint látod, ezek amúgy sem a legolcsóbb játékok, de ezek legalább normálisak. De csak részben érzem azt, hogy jó befektetés volt, mert ugyebár nem mindegyik magyar nyelvű. S ha már elkérnek 10 ezer forintokat egy játékra, akkor nem értem, hogy miért nem tudják azokat magyarosítani??? Holott abba az összegbe ez már bőven beleférne. Én legalábbis nem nagyon beszélek angolul (meg sokan mások), és így eléggé problémás játszani. Habár ez a stratégiai játékokra annyira nem vonatkozik, bár már itt is akadtak komoly gondjaim egy-kétszer. De nagyon szívesen kipróbálnék más játékokat is, de ha nem értem, hogy mit mondanak és írnak, akkor mi a f**znak vegyek meg 10 ezrekért mondjuk egy Diablót, Baldur's Gate 2-t, ha úgyse tudok vele rendesen játszani. Tudom, erre egyszerű azt mondani, hogy tanuljak meg angolul, de azért egy-két játék végett társalgási szintet elsajátítani túlzás.

Talán nem feltétlenül túlzás társalgási szinten megtanulni angolul, hidd el, jó dolog az, én nagyon boldog lennék, ha két szónál többet (gimmi bír :) tudnék angolul. Ettől persze a kérdésed jogos, meg egyet is értek veled, csak mondtam, hogy szerintem nyelvet tanulni jó, és például ebben komoly segítség lehet egy-egy olyan program, amelyikkel sokat játszol. Habár kétségtelen tény az, hogy nem ez lenne a szerepük, hiszen aki nyelvet akar tanulni, az elsősorban tanfolyásra megy, vagy nyelvokító programot vesz, egyetértünk. Szóval tökéletesen megértem a bajodat, viszont sajnos rá kell világítanom arra a szomorú tényre, hogy sajnos az esetek legnagyobb részében abba a tizenegynéhányezer forintos árba nem fér bele a magyarítás, az ugyanis nem egy olcsó szórakozás. (Hanem kettő – a korr.) Persze, nyilvánvalóan függ attól, hogy csak szöveget kell fordítani, vagy szinkronizálni is kell, vagy ilyesmik, de mindenképpen rengeteg munkát ad, és egy ilyen beruházás magyar körülmények között, ahol 1000 (egyezer!) példány eladása adott játékból már jó mennyiségnek tűnik, nem feltétlenül kecsegtet visszatérüléssel, nemhogy nagy anyagi haszonnal. Más megközelítésből azonban talán mégis megéri honosítani a programot, mert ha értik az emberek, miről van szó, meg tudják, mit kell vele csinálni, akkor talán meg is veszik... Szerencsére van néhány próbálkozás, ezek sikere vagy sikertelensége nyilvánvalóan komoly kihatással lesz a jövő honosítási akcióira. Egyszóval én úgy látom, hogy amennyiben a magyarul beszélő (és persze nem magyar fejlesztésű) programok jobban fogynak, mint az eredeti nyelvű verzió, akkor a forgalmazók hajlandók lesznek feláldozni egy részt a hasznukból. Persze... Talán most beszólásnak fog tűnni (az is!), de ha a kereskedőket érdekelné picit jobban, hogy több fogyjon az eredeti szoftverekből, akkor adhatnák olcsóbban, mert az új programokon igen komoly árrés van (naná... :), de elsősorban itt nem a mennyiségről szól a dolog, hanem a bevételről. A képlet egyszerű: ha 100 eladott darabon magasabb áron ugyanazt megkeresem, mint 500 darabon olcsóbbért, akkor minek vacakolni... Nemhogy magyarítani, ááááá, rázzátok már meg a fejeteket emberek. Viszont szívből jövő üdvözletem mindenkinek, aki nem így gondolkozik. :)

2. Nagyon örültem, hogy végre nálatok is feltűnt egy magyarosított játék, ebből igazán csinálhatnátok hagyományt. A konkurenciátoknak már volt egy ilyen próbálkozása és nálam nagyon bejött, de valahogy ezt mostanában hanyagolják:(Szóval ráérős perceitekben egy-két játékot leszinkronizálhatnátok (ez még a lap eladásnak is jót tenne). Remélem, azért valamilyen formában válaszoltok a levelemre.

(Lukács Norbert)

Hehe, egy játék magyarítása nem egy-két ráérős percet igényel, hanem komoly munkát. :) No meg időt és embert, mindkettővel szűkösen állunk. Az idővel van baj, legtöbbször azért, mert a teljes játék mibenléte sok esetben csak egy-két-három héttel a lap utcára kerülése előtt válik ismertté, ennyi idő pedig kevés, nagyon kevés. Ennyi idő alatt senki sem vállal be olyan munkát, amelynek nem csak elkészülnie kell, hanem jónak is kell lennie... :)

FIGYUZZATOK CSAK

Üdv az egész PC GURU szerkesztőségének [Szlovákiábú']. Tök sirály a lap. Különben mi is tudunk ám magyarú', és nem csak brindzát eszünk, hanem minden hónapban hűségesen vesszük az újságot. Annak jeléül, hogy mennyire szeretünk titeket, küldünk nektek jó mondatokat: „Jó ides apám mondta vót: Mennyé má le a spajzba, tedd fő a hokedlira a sámlit, ájjá fő rá, és vegyed má le a kredencrű a vajlingot, amibe 'a jó ides anyád(!)' a horcsicát meg a párkit rakta! ... Hozhatú egy kis borovicskát is... De én nem mehettem, mert be köllött mennem a policiára az obcsánszkimér', ezér' főkaptam a sustyákimat, húztam a csínnyankimat, és má' spuriztam is... 6illa (Hencz Attila)

Nagyon tetszik. Tényleg. :) Vannak ugyan benne olyan részek, amelyeket szinkronizálni kellene, hogy egészen pontosan értsem, de legalább megint tanulok valami érdekeset. Egyébként meg a brindza az mmmmmmm nyammm nyamm.

VÁLTOZNAK AZ IDŐK

Kedves Brazil! Mi van a többiekkel? Már alig írtok cikkeket! Csak a bemutatókat írják a jó régi bevált cikkírók. Szinte már csak új neveket olvasok, akik bár nem rosszak, de szokatlanok. Gondolok itt a Hancura, a CD-ről jött Tasnádira stb. Azért ugye sem a levrov, sem ők nem tűnnek el végleg? Hiányoznátok!

mm2 azaz Deák Márton

Semmi sem állandó és örök érvényű, így a cikkírói gárda sem. Sokan vannak a régiek közül, akik más tevékenységükből kifolyólag nem érnek rá cikkeket írni, mások más feladatokkal birkóznak nap, mint nap, és olyan is van, aki máshol folytatja eme tevékenységet. A lényeg mindenesetre az, amit írtál, hogy az új cikkírók jók. Hogy szokatlanok? Nagy dolog, majd megszokjátok őket is. :) Azért ne aggódj, nem tűnik el mindenki hipp-hopp, látod még Lily, Bird, Mocsy is gyárt leírásokat, és még én is mindig itt rontom a színvonalat egy rövid ideig.

KORR, FIGYEJJÉCSAK...

Hello Brazil! Elsőként egy kis talpnyalás :) JÓ A LAP! Másodszor az októberi PC Guru több cikkében is tapasztaltam az alábbiakat: 1. Befejezetlen szótagok 2. Pontatlan megnevezések. Egyébként előfizető vagyok, és minden számot többször is átolvasok, talán azért vettem ezeket a nem feltűnő hibákat észre. Üdvözlöm a Törd.-öt és a Korr-t Sok sört neked Brazil őszinte hívetek Kis Bandi vagyis

Takács András

Ebből egyetlenegy következtetést tudok levonni, ami a következő három: 1. a Korr. nem előfizető és ezért nem olvas el mindent többször, **(Kétszer szoktam mindent... - a korr.)** 2. Öregszik, és már nem lát olyan nagyon jól, agyműködését nem is említem... :) **(Nos, ez igaz, mert ugye amikor az újság egyharmadát leadás előtt két nappal kapom meg (including levrov, mint rendszeres késében levő rovat), akkor a vége felé a szemem már jojózik, lásd még Stöki nagyon tanulságos Gondolatébresztőjét ebben a számban!)** 3. Mittudomén, de majd remélem, megmagyarázza a dolgot, hagyok neki itt helyet bőven rá. És kösz ezért a levélért, mindig jól jön egy-egy ilyen hozzászólás, aminek ürügyén be tudok szólni a Korr.-nak :))))))))) (Sajnos ugyanis többször jól teszi a dolgát, mint rosszul, franc a rossz szokását.)

(Hogy érdemben is válaszoljak a fentiekre: a befejezetlen szótagok az esetek túlnyomó részében tördelési gondot takarnak (sorry, törd.). *(Biztos előfordul, nem is tagadom. Esetleg, véletlenül nem vagy sor tévesztő?:) - a törd.)* A pontatlan megnevezésekkel kapcsolatban nem igazán világos, mi a gond: valaminek rosszul írtuk a nevét, vagy rossz szót használtunk a jó helyett, vagy mi? Pontosan az ilyen félreértések elkerülése végett a továbbiakban kérem tisztelettel, ha valakinek baja van, az írja le legalább azt, hogy melyik számban, hányadik oldalon, és hogy szerinte mi hibás. Mert ugye, azt én is mondhatnám, hogy ez meg az a sajtótermék egy rakás tehénbélműködés-végtermékkel egyenlő, de ez így ebben a formában nem lenne más képletesen, mint orrtartalmam fújás útján történő eltávolítása. De még mielőtt piedesztálra helyeztetném magam, gyorsan megjegyzem, hogy emberből vagyok, és mint ilyen, hibázok is, ami jelen esetben azt jelenti, hogy bizony átsiklok néhány kisebb-nagyobb hiba felett, aminek több egyéb oka is van, de ezt most nem fejtegetném bővebben; a jogos kritikán tehát természetesen nem vitatkozom – a korr.)

ÉS MÉG EGY PICIT KORR...

Helló Brazil! Egy előttem (Gyk. az előző levrovban... Braz) szólóhoz csatlakozva megjegyezném, hogy minden tiszteletem Chrisé, de az igaz, hogy a CD-mellékleten sok az elírás és az el-

tévedt link. De megvan a megoldás. A korr. elolvashatná, mert ő úgyis ráér. Szerintem csak leadás előtt 2 órát kell neki dolgozni.

Bitbull (Dubecz György)

Helyes, támogatom. Neki úgyis elegendő szabadideje van az ilyenekre, és mintha már mondogatta is volna, hogy ilyesmit olyan de olyan nagyon szívesen csinálna... < Szerintem erre a korrektornak nem lenne ideje, a CD-t még előbb adjuk le, mint az újságot, ráadásul a CD rovatok készítői is általában az utolsó pillanatban érnek be a cuccal, így csak Chrisnek van ideje átnézni és beszerkeszteni az anyagokat, korrektúrára bizony nem jut idő... Lily > (Lily és Brazil már válaszolt is helyettem, lényegében a felsorolt okok miatt a mellékletet nem tudom inkvizitálni. Ja, és nem lenne elég 2 óra... - a korr.)

ÉSZREVÉTEL

CSAAA! PC GURU. Azt vettem észre, hogy nem túl komoly a levrovnak a hangvétele... nem? Na, mind1, jó a lap. csá...

Darkness (Balogi Attila)

Pontos megfigyelés. Sőt, sosem volt igazán az, és velem sosem lesz az. Mint ahogy az egész újság szórakoztatónak készül szándékaink szerint, így aztán örülök is, hogy ezt írtad. Tényleg. :)

SZIMSZMÁNIA – MENTŐÖV KIEG.

Hello. Segítség!!! Az lenne a kérdésem, hogy hogyan lehet feleségül kérni a csajt a Simsben, mert én már próbáltam, de a csaj nemet mondott. Igaz-e, hogy a sims kiegészítőjét (Livin it up), ha megírom, akkor bogarak költöznek a lakásba, és nem lehet őket kiirtani? Egyébként mit tartalmaz a Livin It Up és a House Party kiegészítő? Légyszi válaszolj. Csá!

(Jakab Norbert)

Őszintén megmondva nem vagyok nagy Sims szakértő, de mivel a játék a valós életet akarja modellezni, ezért szerintem komolyan szerencséd volt, hogy a nő nemet mondott... :) Ha mindenképpen rabsorsra akarsz kerülni, akkor talán próbálkozzál hosszú és kitartó udvarlásnak látszó tevékenységet folytatni, mert az úgy néz ki, mintha, pedig nem feltétlenül. Manapság az ilyen játékokban még nem nagyon lehet másképp igazi érzelemnek tűnő dolgokat csinálni, jóllehet persze a házasság nem is erről szól sok esetben, és nem mintha egy papír jelentené a boldogságot. No, de itt nem is ez a téma, lapozzunk. :) Esetleg ha Lilynek van ideje, akkor ír neked ide egy miniatűr gáminggájdot. A kiegészítőkkel kapcsolatban pedig csak annyit tudok mondani, mint amit te is láttál, vagyis ha nem az eredetivel játszol, akkor elcsótányosodsz, és az nem túl jó. A kiegészítők tartalmáról sok fogalmam nincs, én magam nem játszom velük, arról meg nem is beszélve, hogy volt ezekről ismertető itt a PC Guruban is, ha jól emlékszem, tessék szépen utánanézni (azt nem mondom, fogalmam sincs, melyikben volt, mert hülyén hangzik, pedig ez a nagy helyzet). :)

< A házasságról a gondolataimat megtartom magamnak, de a Simsben a hölgyek nem ezt teszik, hanem a kikosarazásnál meg is mondják, hogy miért teszik ezt. A kiszemelt leányzóval mindenképpen már bizalmas viszonyban illik lenni, és a leánykérés előtt jó, ha az „áldozat" (aki szerintem a nő) már nem éhes, kipihent, netán beszélgettek is vele kicsit. Tudod, a nőneműek rossz hangulatban, éhesen stb. ilyen fontos döntést nem hozhatnak... :) Lily>

HW TESZT

Braz! Mi lenne, ha GeForce 3 kártyákat nyomnátok az újsággal?

(Kisszabó)

Semmi. Kipróbáltuk, nyomtunk egy Geforce3-as kártyát a PC Guruval és nem történt semmi. A teljesség kedvéért nyomtuk még ujjal, ceruzával és papír zsebkendővel is, de akkor sem történt semmi. Természetesen a tesztet normál üzemi körülmények között végeztük, semmi túlnyomás, meg ilyesmi. Talán még érdekes lenne letesztelni, milyen túlnyomást bír ki egy ilyen kártya, ám mivel ezek mindennapi használatra tervezett fogyasztási cikkek, ezért a hadi és űrutazáskor felmerülő extrém körülményeket, valamint az úthengeres nyomatási kísérletek elvégzését nem találtuk igazán helyénvalónak.

EGY PÁR KÉRDÉSKE

Császti Brazil! Nagyon király az újság, meg tök jó, hogy 3 CD-t nyomattok nekünk. De lenne egy-két bibi és egy-két kérdés. 1. Légyszi ne szabdaljad szét a leveleket, amiket küldözgetünk, és én tudom, hogy azt szeretnéd, hogy mindenkinek a levele bekerüljön, és hogy kevés a hely, de ezt úgy meg lehetne oldani, hogy legalább 4 oldal lenne a LEVROV.

Te rosszul tudod, én egyáltalán nem akarom, hogy minden levél beférjen ide, ez itt csak egy kis válogatás, pont jó ez így. Ha azt akarnám, hogy minden levél bekerüljön, akkor azt úgy lehetne megoldani, hogy gyorsan elfelejtem ezt a hülyeséget. :) A négyoldalas levrov elképesztően hajmeresztő elképzelését mindenki gyorsan felejtse el, micsoda hülyeség. Jövő évtől lehet, hogy csak egy oldal lesz, vagy csak fél, de az is lehet, hogy megszűnik, mert kell a hely másra.

2. A Cheateknél is túl kevés az oldalszám (1).

Mert? Komolyan, mindenki végigjátszik minden játékot, amelyiknek megjelent csalómódja a lapban? Vagy csak egyszerűen egy kéjhömpöly azt olvasni, hogy x játékban a ctrl-alt-x-shift-1-2-3 billentyű lenyomásával égnek áll a karakter haja, vagy mi a mák van? Mert most már komolyan kezdem ezt nem érteni. :)

3. Ami számomra a legnagyobb gond, az az, hogy nagyon kevés a Demó játék. Épp most nemrégiben kapartam elő egy 1998/10 havi PC Zed újságot, aminek a CD-jén 16 Demó játék szerepel. Nem azt kérem, hogy 16 legyen rajta, de legalább 8-10 db.

Háááát, nem tudom. Próbálok egyeztetni a szerkesztőség tagjaival, mi a véleményük arról, hogy ezentúl minden demó CD-nken legyen 8-10 darab 98-as, vagy inkább 97-es játék demója. Mert ugyanis említettem volt azt a kis gondot (bár ez talán elkerülte a figyelmedet, vagy nem akarsz róla tudomást venni), hogy a manapság megjelenő demók olyan gigantikus méretűek, hogy lassan egy is betölti a rendelkezésre álló tárterületet. Ha így haladunk, nem lesz másra hely a korongon, mint egy-két klassz kép meg egy internet cím, ahonnan le tudjátok csápolni a titeket érintő, szerényebb méretű, 300 megás és három percig működő faja kis demót...

4. Az nagyon jó az újságban, hogy a játékoknál oda van írva az a cím, amelyik honlapon jó sok infó van arról a bizonyos játékról.

Ugye? Ezt én találtam ki! (Bár ez viszont nem igaz).

5. Miért nincs a bemutatóknál is osztályzás és leírás, hogy milyen proci kell, meg hogy mekkora memória stb.?... Ennyi lenne, annyit kérek, írjatok valami választ!

(Molnár Levente)

Mert amiről bemutató készül, az még sok esetben nem a végleges program, sőt, előfordul olyan is, hogy csak a készítők által küldött sajtóanyag alapján készül egy bemutató, amiből sok következtetést nem lehet még levonni. Ezért aztán csak és kizárólag arról van ilyen információ, ami már kézben van egy ideje, és teszteljük, és így egyértelműen el lehet róla mondani, hogy 1 GHz-es processzorral és 512 MB rammal meg Geforce8-cal is szaggat még picit alacsony felbontásban, de amúgy nem rossz, csak unalmas meg játszhatatlan... :)

SEBESSÉGŐRÜLET

Kedves BRAZILKÁCSKA!!!! **(Aú. Braz)** (...) Na, arról lenne szó, hogy tiszta sebességőrültek vagytok. (Pl. Oldman), ha már 1 MHz-nél lassabban megy a gép, az már szar. Nekem csak egy 300/450 esem van 256 MB rammal, Voodoo III videokártyával. De nekem ez a gép csúcs. Szóval nincs pénzem szuper high tech cuccokra, mint nektek: GeForce II ultra, 64Mb ram, 1Giga memória stb. Na szóval visszatérve a témámra arról van szó, aki nem nagyon ért a géphez, és olvassa az újságot, az tuti kinyírja a gépét (ezt nem magamra értem). Kérlek szépen titeket, most már nem látom a MINDENKI CSAK SAJÁT FELELŐSSÉGRE című feliratot, én nem azt mondom, hogy ne írjatok ilyet, írjatok csak nyugodtan még többet is. De ezt tüntessétek fel az amatőrebb gépmániásoknak. Előre is köszi. Üdvözlöm a Korrt és a Tördöt. U. i.: Ha valaki megszünteti a posztert, nagyon bedurvulok.

(Pál Attila)

Márpedig én bizton állítom neked, hogy a tuning rovatban ott van az általad hiányolt felirat, mégpedig fix helyet elfoglalva minden esetben a cím alatt. Enélkül a felirat nélkül és Oldman hasonló felhívásai nélkül valóban felelőtlenség lenne tuningtémáról írni, hiszen egy-két jól irányzott mozdulattal ki lehet nyírni egy pár százezer forintos masinát is. Aki meg tudja csinálni az ott leírtakat, annak hasznos lehet, aki meg nem ért hozzá, az olvassa úgy szerintem, mint érdekességet. Nyilván nem haszontalan erről a témáról írni, hiszen látod, neked is 450-en megy a névlegesen 300-asnak hívott zelleron procid, és mások is szeretnének, ha lehetséges, a pénzükért egy kis többletet kapni. Ha valaki tuningol, valószínűleg ez is lehet egyfajta motiváció, nem is apró. Szerintem a te géped is teljesen jó lehet még, és nem is feltétlenül kell cserélni, ha nem akarsz minden új játékot maximális felbontásban és részletességgel játszani, és a maga idejében csúcsnak is számított az elérhető árú kategóriában, de ma már a gigahertzes processzorok korát éljük, nyilván azok vannak a középpontban. Tehát ezeket kell tuningolni is. :) Például az autók esetében sem írnak sokat már a több éves modellekről, hanem csak az újabbakról, ettől még a régebbi autókkal sincs semmi baj. Nem véletlenül említettem az autós hasonlatot, mert én úgy látom, hogy körülbelül a PC-k teljesítményében és kiépítésében (proci, videokütyü, ilyesmik) elértünk egy olyan pontra, ahol mindenki megveheti a neki tetsző és a pénztárcájának megfelelő összeállítást, hisz a legkisebb és a legnagyobb között olyan nagyon-nagyon nagy szakadék már nem is tátong. Sőt, szerintem a manapság vásárolt 1-2 gigahertzes gépek hosszú ideig elegendőnek fognak számítani, nem is nagyon lehet kihasználni a teljesítményüket a mindennapi használatban. Példánknál maradva az is nagyon jó, ha egy autóban van 300 lóerő, és remekül lehet vele gizdázni, de átlagos (pl. városi) használatra ugyanolyan jó a kisebb is, csakúgy mint a számítógépek esetében. Ettől persze a kisebbet is lehet tuningolni, ha valaki úgy gondolja, de mindenki csak a saját felelősségére csináljon bármit is, mint ahogy a felirat is hirdeti; még egyszer mondom, hogy biza ott van az, kukkold csak meg akár most.

ÉS VÉGÜL EGY KIS HÁZI FELADAT

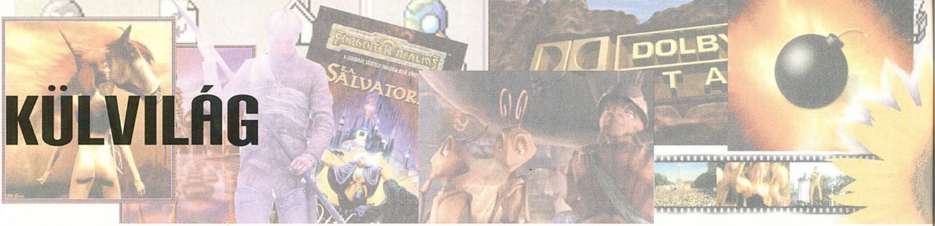
Szia Brazil megin'! Bizonyítsuk be indirekt egyenlettel, hogy a planetáris precesszió turbulens közegben összefügg az Euklidészi schwarz shield metrika weyltrezorjával, ha a mágneses tér passzívan transzportált mennyiségek anomális diffúzióját hozzávesszük a moduláris formák kvantumfuturációjának geodetikus görbületéhez, és ezt átkatakrizálva egy zérus spintérű tér intiffilációs tágulásából könnyen arra a belátásra juthatunk, hogy a kromatikus aberráció független az azimutális konvergencia hadrongyorsító hatásától, mivel a luniszoláris perturbáció torzulást okoz a kvantumhabilis-sokdimenziós térben rezgő szuperhúrjai által. WoooFF!!! Ehhh.

Made by Gábor (Boldog Gábor)

Megoldásokat a megjelenéstől számított két hétig tudok elfogadni. A helyes megfejtők között egy használt kutyarágógumicsontot fogok kisorsolni, és a nyertes részt vehet egy kéthetes, gyönyörű üdülésen valamelyik általam kiválasztott elmegyógyintézetben.

Minden jót kívánva mindenkinek maradtam továbbra is az, aki még mindig csak ilyen, semmire sem használható levrovot gyárt, viszont nem robbant fel és bombáz le senkit sem csak azért, mert nem mindenben ért vele egyet. Jók legyetek kispajtások, élvezzétek a napsütést és éljenek a csajok.

Brazil

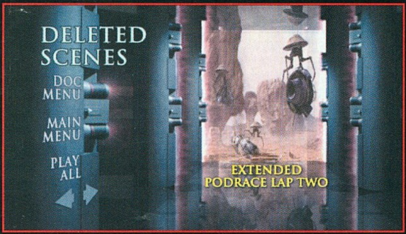


STAR WARS

STAR WARS: EPISODE I - BALJÓS ÁRNYAK (2 DVD)
Rendezte: George Lucas
Szereplők: Ewan McGregor, Liam Neeson, Natalie Portman, Jake Lloyd, Samuel L. Jackson, Ray Park, Terence Stamp
Hang: angol Dolby Digital 5.1 EX, angol 2.0 Surround
Feliratok: magyar, angol (halláskárosultaknak), lengyel, cseh, holland, portugál, dán, finn, héber, izlandi, svéd
Kép: 16:9 (2.35:1)
Extrák: lásd a cikkben

RÉGES-RÉGEN, EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN...

Gondolom, a fent leírt mondathoz semmit sem érdemes hozzáfűznöm. A George Lucas által életre keltett univerzum minden Sci-fi rajongó számára alapmű, filmtörténeti jelentőségű alkotás, olyan, amilyenre eddig még nem volt példa a mozgóképek történelmében. Tudatában volt ennek George Lucas is, amikor végre elhatározta, hogy a hat epizódból álló sorozat első részét a kiadja napjaink legnépszerűbb adathordozóján. A Star Wars Episode I DVD verzióját kezembe kapva szkeptikus érzés lett úrrá rajtam



(ugyanis mélységesen elítélem Lucas üzletpolitikáját), mégis vágyakozással és reményekkel telve tettem be a korongot a lejátszóba. Ettől a pillanattól kezdve megszűnt a külvilág, és ismét a Star Wars világ rabjává váltam, mindezt tetézte a film DVD verziójának alapossága, töméntelen extráinak mennyisége és minősége... örömmel jelenthetem, hogy a Baljós árnyak révén megszületett minden idők legtökéletesebb DVD-je, mely a sorozathoz hasonlóan történelmet írt!

A PREZENTÁCIÓ

A Lucasfilm dolgozói mindent elkövettek azért, hogy megfelelő sebességű és minőségű menüvel lássák el portékájukat. A korongon lévő animált menük tökéletesre sikeredtek. Minden egyes menü és annak almenüje más és más hátteret kapott, amelyek természetesen egytől egyig animáltak és különböző háttérzenékkel lettek ellátva.

PÉLDAÉRTÉKŰ EXTRÁK

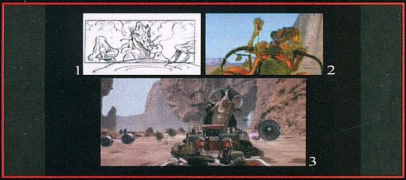
Hihetetlen az a mennyiség és minőség, ami a korongon található extrákat jellemzi. Minden egyes film tökéletes kép és hangminőségben került a korongra; ezek közül a legnépszerűbb minden bizonnyal az a hét kivágott jelenet lesz, amelyek közül több részlet immáron a filmben is helyet

kapott. A kivágott részleteknek köszönhetően több új szereplővel ismerkedhetünk meg a Pod Race előtti ceremónia alkalmával, részesei lehetünk egy jóval hosszabb és eseménydúsabb fogatversenynek, megcsodálhatjuk azt a gyönyörű vízesésjelenetet, ahol Obi-Wanék elvesztik tengeralattjárójukat, szemtanúi lehetünk annak a légi taxis jelenetnek amikor az ifjú Anakin megérkezik a Jedi tanácshoz, láthatjuk a fogatverseny hajnalán játszódó eseményeket, találkozhatunk Greedóval (őt lövi le Han Solo Mos Eisley-ben), aki összetűzésbe kerül Anakinnal, és akit társai már ekkor figyelmeztetnek, hogy heves vérmérsékletének egyszer még rossz vége lesz, és végül láthatjuk azt a jelenetet, amelyikben Qui-Gon Jinn megsemmisíti a Darth Maul által küldött Sith kémrobotok egyikét. Fontos megjegyezni, hogy az előbb említett hét jelenetet Lucas dokumentumfilm formájában is elkészítette, amelyben több kollégájával, pl.: Francis Ford Coppolával egyetemben a vágás jelentőségéről beszél. Ebből a filmből az is kiderül, hogy a kimaradt jelenetek nem dramaturgiai mivoltuk miatt lettek nélkülözve, hanem egyszerűen azért, mert a film túl hosszú lett volna. Ugyanebben a filmben az egyik ILM grafikus részletesen bemutatja a vízesés jelenet elkészítését. Egyszerűen félelmetes, hol tart ma az ILM! Külön felhívnám mindenkinek a figyelmét a dokumentumfilm végén szereplő stáblistára, amelyben a trükkökért felelős ILM humoros jelenetei kaptak helyet.

Ugyancsak minden elismerést megérdemel az a 600 órából összevágott 1 órás „Így készült" film, amelyből szinte mindenre fény derül, ami a forgatással kapcsolatos. A werkben szemtanúi lehetünk a szereplőválogatásnak, láthatjuk, ahogy Steven Spielberg személyesen ellátogat a forgatásra, megtudhatjuk, hogyan készült a fogatverseny, megcsodálhat-

DVD

juk John Williamst (zeneszerző) munka közben, kulisszatitkok birtokába juthatunk a trükkökért felelős Industrial Light and Magic boszorkánykonyhájából, megnézhetjük, ahogy Tunéziában a díszleteket porrá zúzza a vihar, ellátogathatunk a hangeffektekért felelős Skywalker Soundhoz és végül megleshetjük a film díszbemutatójának nem mindennapi fogadtatását. Ehhez a werkfilmhez szorosan kapcsolódik az a 12 részből álló díj-



nyertes internetes dokumentumsorozatot, amelyben szeletekre bontva nyerhetünk bebocsátást a kulisszák mögé. Ugyanebben a menüben bepillantást nyerhetünk 2 részepizód (a víz alatti tengeralattjárós jelenet és a fogatverseny első köre) több szemszögből bemutatott jeleneteibe a vázlatrajzokon és az animációkon keresztül egészen a végleges filmbeli jelenetig. Külön kiemelném, hogy ezek a jelenetek egyszerre is megtekinthetők. A korongon található kulisszatitkok azonban ezzel még nem merültek ki, ugyanis Lucasék öt témakörnek külön kis werkfilmet szenteltek. Ezekben rengeteg információt tudhatunk meg a Baljós árnyak történetéről, a harci jelenetek elkészültéről, a modellek és a díszletek tervezési fázisairól, a jelmezekről és a vizuális effektusokról.

Természetesen erről a lemezről sem hiányozhatnak a szokásos, moziban bemutatott filmelőzetesek, amelyek mellett helyet kaptak a TV-ben bemutatott reklámok (7db). Ezt a menüt példaértékűen John Williams zenés videoklipje, a „Duel of the Fates" zárja. A mozgóképek mellett értelemszerűen helyet kaptak a film moziplakátjai és nyomtatott hirdetései, a forgatáson készített exkluzív fotók és látványrajzok, valamint a reményeink szerint még az idén PC-re megjelenő Starfighter című játék rövidfilmje is.

KÉPMINŐSÉG

Egyszerűen tökéletes!!! A mai piacon egyszerűen nincs jobb kép- és hangminőségben forgalomba került DVD korong. A baljós árnyak képkockái nem progresszívek, ennek ellenére szép éles és színgazda képek jelennek meg mind a TV-k, mind pedig a monitorok képernyőjén, ami annak is köszönhető, hogy a filmet magáról a filmről scannelték. Külön említésre érdemes, hogy a sokat emlegetett extrák nagy része is Anamorf 16:9-es formátumban került a lemezre. Ugyancsak példaértékű az Episode I tökéletes és magas bitrátája, amelyik minden egyes jelenetre külön lett optimalizálva.

HANGMINŐSÉG

Hibátlan!!! Ez azonban már a lemez megjelenése előtt is várható volt. A George Lucas saját cége (Skywalker Sound) által készített új hangrendszer, a Dolby Digital EX anno ebben a filmben debütált. Azt kell mondanom, hogy az általam tesztelt házimozi rendszeren a Baljós árnyak sokkal jobban szólt, mint annak idején a legtöbb moziban. Azóta több alkotás is kihasználta az EX előnyeit, elég, ha csak a Viharzónára gondolunk.

KONKLÚZIÓ

A DVD lemezek történetének újabb történelmi fordulópontjához érkeztünk. A Star Wars: Episode I – The Phantom Menace új utat nyitott a digitális adathordozók életében. Mind a filmet, mind pedig az extrákat tartalmazó lemez hibátlanra sikeredett. Egyszerűen lehetetlen hibát találni benne. Ez az, amit a mai technológiával ki lehet hozni a DVD-ből és ez az, amit mindenkinek követnie kell. A „film", mint fogalom kinőtte önmagát, az Episode I megjelenésével teljesebbé vált. Mostantól minden, amire kíváncsiak vagyunk, amiről álmodtunk, elérhető.

A rajongók álma tehát valóra vált, s bizton állíthatom, hogy nyugodtan hajthatnak fejet George Lucas előtt, aki annak ellenére, hogy szemérmetlenül gazdagszik meg univerzumán, legalább méltón portolta gyermekét DVD lemezre.

Ha idén csak egy lemezt szeretnél megvásárolni, akkor az az Episode I-legyen... egyszerűen nincs jobb választás!!!

Sasa
sasa@vogel.hu

Ha megválaszolod az alábbi kérdést, és a választ eljuttatod hozzánk tiéd lehet egy a Star Wars: Episode I DVD vagy az InterCom-os ajándékcsomagok egyike.

Mi az alcíme a Star Wars IV-ik részének?

Beküldési határidő: **2001. november 30.**

A levelezőlapra írjátok rá: **DVD**

STAR WARS

R. E. FEIST JANNY WURTS: A BIRODALOM SZOLGÁLÓJA II.

Beholder Kiadó, 2001

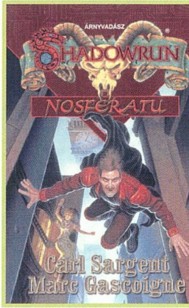
Mara Acoma élete eddig sem volt egyszerű. Most még tovább fokozódik a rá nehezedő nyomás. A midkémiai rabszolga, Kevin iránt érzett szerelme egyre erősebb, de sajnos ezzel együtt az a tudat is, hogy nincs közös jövőjük.

Milamber (Pug) varázspárbaja csaknem polgárháborúba sodorja az országot. Az aktuális hadúr ugyanis rituális öngyilkosságot követ el, a helyére pedig többen is pályáznak. Többek közt a Minwanaki klán új vezetője, Tasio is. Ez utóbbinak minden vágya, hogy az Acomákat eltörölje a föld színéről. Ehhez viszont Marának is van egy-két keresetlen szava.

Bonyolult, de követhető meseszövés, hiteles jellemek – ezt már szeretem.

CARL SARGENT-MARC GASCOIGNE: NOSFERATU

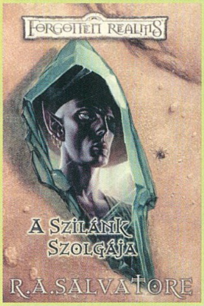
Beholder Kiadó, 2001



Serrin Shamandar, a szabadúszó mágus megmenti New York polgármesterének életét. Ennek, és egy élelmes lánynak köszönhetően médiaszenzációvá válik. Mivel nehezen viseli a nyilvánosságot, elmenekül a városból.

Aztán megpróbálják elrabolni, ő pedig kíváncsi rá, kicsoda. Szerez egy zseniális dekást, megkéri egy régi troll barátját, hogy maradjon vele pár napig – és munkához látnak. Aztán Fokvárosban csatlakozik hozzájuk Kristen, a khosza utcagyerek

Rengeteg, első látásra összefüggéstelen infót gyűjtenek össze, sok kalandot élnek át együtt, mire nyomozásuk (és majdnem az életük is) véget ér, ha nem lépne közbe egy titokzatos, náluk nagyobb hatalom...



R. A. SALVATORE: A SZILÁNK SZOLGÁJA

Delta Vision Kiadó, 2001

Szerencsére a sorozat mélyrepülése nem folytatódik, bár ennek a történetnek az eleje is döcög egy kicsit. Aztán...

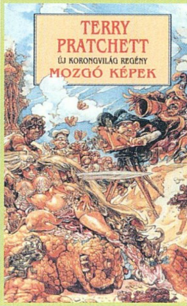
Entreri és a Jarlaxle által vezetett drow zsoldoscsapat megérkeznek Calimportba, ahol igyekeznek átvenni a helyi alvilág irányítását. A Kristályszilánk (így Jarlaxle is) azonban nagyobb hatalmat akar. A zsoldosok pedig hazavágynak.

Entreri minden trükkjét beveti a szilánk ellen. Még jót is cselekszik – igaz, önző érdekből. Fura, hogy ő, a fogoly igyekszik megmenteni fogva tartóját.

És itt jön a képbe Cadderly, akinek el kellene pusztítania a szilánkot. A recept meglehetősen pikáns, hiszen így kezdődik: végy egy ősöreg vörös sárkányt...

TERRY PRATCHETT: MOZGÓ KÉPEK

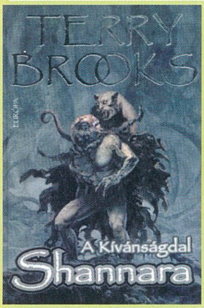
Cherubion Könyvkiadó, 2001



Korongvilág újra végveszélyben. A fenyegetés ezúttal kintről jön, mert a rettentő IZÉK a korábban bevált módszerrel próbálnak kaput nyitni ide. Ennek érdekében őrült nyüzsgés kezdődik Holivud dombján, s a lelkes filmesek apránként feltalálnak mindent, ami szükséges az álom megvalósításához. Díszletek, statiszták, sztárok. Beszélő kutya, macska stb. Reklám és producer.

A végzet két bájos eszköze (Viktor és Ginger) megpróbálja kideríteni az igazságot, de a forgatások miatt kevés a szabadidejük. Az „Elvitte a Szél" című film díszbemutatóján aztán minden elszabadul. Tolókocsi, orángután és pár IZÉ.

Pratchett ezúttal a film világát parodizálja – sikeresen.



TERRY BROOKS: A KÍVÁNSÁGDAL

Európa Kiadó, 2001

Az első két részben elpusztult a Boszorkánymester, a harmadikban meghatározatlan időre kipaterolták a démonokat a világról, így a szerzőnek új gonoszt kellett keríteni. Ildatch, az önálló akarattal rendelkező Sötét Mágia Könyve tökéletesen megfelel a célnak.

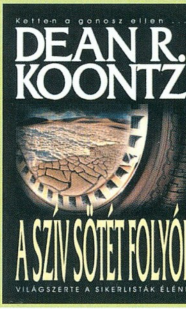
Wil Ohmsford gyermekeiben (Brin és Jair) tovább él a tündérek mágiája. Sőt, Allanon szerint Brin az egyetlen, aki átjuthat a könyvet védő elvarázsolt erdőn. Útra kelnek hát (velük tart Rone Leah is).

Nem sokkal később egy jóslat miatt Jair is útra kel, hogy megtalálja, és ezzel megmentse nővére, valamint a druida életét. Persze, nem megy egyedül.

A végén azért a világ megmenekül, de már soha nem lesz olyan, mint régen.

DEAN R. KOONTZ: A SZÍV SÖTÉT FOLYÓI

Animus Kiadó, 2001



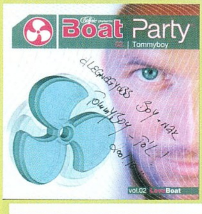
A titokzatos Spencer Grant betér egy bárba, ahol nagyon jót beszélget az egyik pincérnővel, akibe alaposan bele is szeret. Csakhogy másnap már nem találja ott. Elkezdi keresni, és egy kommandóakció kellős közepén találja magát. Alig tud elmenekülni – és ez még csak a kezdet.

A lány után nyomozó rejtélyes hivatal munkatársa, Roy Miro szánalomból és együttérzésből embereket gyilkol. És meg van győződve róla, hogy normális. Sőt.

Fokozatosan fény derül a múlt rettenetes, mélyen eltemetett titkaira, és arra is, hogy mi történne a világgal, ha a szív sötét folyói kilépnének a medrükből. Koontz ilyen sötétén még soha nem ábrázolta Amerikát. Hátborzongató.

– Vanda –

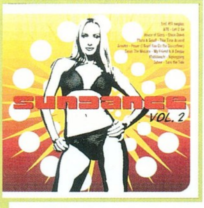
KÖNYVEK



BOAT PARTY 2001

Némileg elcsúsztatva, de legizmosabb Tamás, azaz Tommyboy keverésében (természetesen) megjelent a Boat Party, amely az idei egyetlen, árvácska hajós buli hangulatát hivatott visszaadni és megidézni dupla CD-s (Party Boat és Love Boat), némileg átdolgozott formában (hiszen a tracklista az eltelt időnek és a trendeknek köszönhetően némileg módosult a jó előre meghirdetetthez képest). Így az Underground Records csapatának igen ütős díszcsomagolású kiadványt sikerült összehoznia. Ez az egyik legjobban sikerült mixük az elmúlt két évben. Mindkét lemez - de főként az első - teljesen új vonalat képvisel műfaji szempontból (legalábbis Tommyboy világán belül). Előbbin leginkább trance-es (!), tribalos, progresszív elemek kaptak helyet igencsak Globalos (!) szájíz szerint, olyan zenék, amelyeket itthon eddig csak Chrisstől, Kühltől és Slam Jr.-tól hallhattunk leginkább... Míg a Love Boat névre keresztelt kettes lemez már inkább fedi Sapi stílusát: könnyed discós felvezetéssel indul, majd pedig döngölősebb house-zal folytatódik. Mindkét korongra jellemző, hogy igen jó zenei ízléssel lettek összeválogatva, az első a Home-os, Globalos vonal legjobbjaiból, míg a kettes a Boat Partys, house-os vonal kiválóságaiból lett megalkotva.

Mindehhez - bármi fajta rosszindulat nélkül - hozzáteendő, hogy meglepően tapasztaltuk a stílusváltást (vagy bővítést), ami reméljük, nemcsak az előremutató külföldi trendek miatt következett be, hiszen sem a Boat Partykra, sem TB-re nem ez a világ volt jellemző... eddig :-)



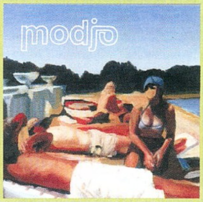
SUNDANCE VOL. 2.

A tavalyi év egyik nagy sikerválogatása volt a Sundance, amely a nyár (de inkább a tavasz :-) legnagyobb dance slágereiből lett összerakosgatva. A koncepció idén is maradt a régiben, ismét egy széles közönséget megcélzó korong került a piacra, amely megpróbálja a nyár legnépszerűbb rádiós dance slágereit összefogni leginkább a német vonal szájíze szerint (azaz euro-trance, euro-house és funk), igen könnyen emészthető formában, de kétségkívül a nyarat idézve. Hallható többek között ATB, Fragma, Sylver, Gigi D'Agostino, DJ Valium, Phats & Small, York és Blank & Jones egy-egy felvétele is. Úgyhogy a siker garantálva van az elektronikus zenét is játszó, kereskedelmi rádiókat hallgató fiatalok és kevésbé fiatalok köreiben.

BUDAPEST PARÁDÉ 2.0

Az idei magyarországi bébi Love Parade apropójából nemcsak klip, hanem válogatáslemez is készült, amely ugye logikusan zeneileg a Parádéhoz lenne kapcsolható, de csak lenne, mivel a rajta szereplő felvételek többsége (ámbár hál' Istennek elektronikus a paradehoz méltóan :-) egyáltalán nem köthető hozzá, legfeljebb csak a borítóban és a címben. Így némileg jellegtelenre sikeredett, mivel igazából innen is, onnan is csipeget, de leginkább a magyar vonal kreációiból, azaz Sterbinszky, Náksi vs. Brunner, Julez, Duel munkáiból. Igazából igen „érdekes", nem kifejezett parade zenékkel van dolgunk, amelyek egy mix lemezen, vagy más jellegű válogatáson primán megállnák a helyüket, de ebben a formában igen leöltek. A Parádé CD sajnos igen eltévelyedett válogatás, amelyen klasszikus „húzó" dal csak kettő található: a Roger Sanchez-féle megasláger, az Another Chance és Fatboy Slim Star 69-ja, így még slágerszempontból sem állja meg a helyét... ja, és Sziget produkció!!!

MODJO MODJO



Hosszas várakozás után végre megjelent a francia Modjo duó debütáló lemeze. A fiúk nevét már mindenki megtanulhatta a két, diszkókorszakot idéző funky sláger, a Lady és a Chillin' után a világon. Hiszen anno a csapból is ők folytak kellemes és lightos, fülbemászó zenéjükkel. Azonban mégis ki kell ábrándítanom sokakat, mivel a lemez e két dal alapján lehet, hogy csalódást fog okozni. Ugyanis némileg más világ, mint amit a két, igencsak közönségbarát sláger levetített, merész kalandozás a gallok által oly preferált stílusok között, azaz az R&B, soul, funky, rock vonalon, amely stílusok számról-számra, dalról-dalra keverednek. Afféle kísérletezés, de semmiképpen nem leragadás egyetlen műfajnál. A korongot lehetne elektronikus lemeznek is nevezni, de ugyanúgy akusztikusnak, rockosnak is. Sőt, a két sláger kivételével akár még művészlemez is lehetne, igaz, lehet, hogy a nagyközönség nem ezt várja.

BRAVO SUMMER HITS 06.

A nyárnak ugyan már vége, de lassan a PC Guru hasábjaira is megérkezett a népszerű tini magazin hivatalos, 2001-es nyári válogatása, amely tipikusan olyan nyári „mindenki" lemez: korosztálytól és stílustól független nyári slágereket kínál azoknak, akik vevők a TV-k és rádiók által lépten-nyomon játszott slágerekre. Így a CD-n szinte mindenki megtalálhatja egy-egy kedvencét, hiszen az anyag nagyon sokféle: Westlife – Uptown Girl, Blue – All Rise, Britney – Don't Let Me Be The Last To Know, Daft Punk – One More Time, Depeche Mode – Dream On, Planet Funk – Chase The Sun stb.

RAVEN MAIZE REAL LIFE

A tavasz/nyár egyik legnagyobb trance slágere lett - a klubokban és a rádiókban is - az ismert amerikai producer Joey Negro álneves Queen feldolgozása, a Real Life, amelynek vokál nélküli változata leginkább a Global Undergroundos körökben aratott csak sikereket eleinte (így személyes kedvenc is :-), aztán mára már elérte a rádiókat is és így bő fél évvel a megjelenés után még a köztudatba is eljutott. A kislemezen a dal három változatban található meg, két, hosszúságra különböző vokális verzióban és egy egészen átértelmezett, bulikon csak részleteiben használható Fatboy Slim mixben. A Real Life igazi, építkezős nóta, amelyet mindenképpen be kell szerezni valamelyik változatában, hiszen nem véletlenül lett a vájtfülű GU rajongók egyik legnagyobb idei kedvence.

Szabó „freeboy" Dani
freeboy@buli.net

ÁKOS INTERJÚ

„A SAJÁT PRODUKCIÓMON KERESZTÜL KÖZELÍTEK MINDEN ÚJ MÉDIUMHOZ."

Diplomás közgazdász, aki autodidakta módon tanult zenélni. Verset ír, előadásokat tart, komponál, színpadon szerepel, de 16 éves kora óta minden vágya, hogy filmet rendezhessen. Számtalan aranylemez és egy platinalemez (Indiántánc) tulajdonosa. Kevés koncertet tart, de azok nagyot szólnak. A tévészereplést lemondja, ha playbackelésre kérik. Ő Ákos, a hazai könnyűzene egyik legmarkánsabb egyénisége, aki mindig képes meglepni a közönségét. Legutóbb egy világszínvonalú DVD-vel kápráztatott el bennünket.

INTERJÚ

PC Guru: Egy interjúban azt nyilatkoztad, hogy a közönség nagyon igényes részének készíted ezt a kiadványt, sőt, tulajdonképpen referencialemeznek szánod. Sikerült megfelelned az elvárásaidnak?

Ákos: Az „igényes" szót nem forszíroznám. Sokszor mondják, hogy igényes vagyok, de semmi különleges igénnyel nem állok elő, úgyhogy én inkább úgy fogalmaznék, hogy az az igénytelen, aki nem a legjobbat akarja kiadni a kezéből. Amin a saját neved van, amiért megküzdöttél, ami fontos neked, azt úgy kell megalkotnod, hogy a lehető legjobb legyen az adott körülmények között. Ennyi az egész. A szándék pedig, hogy referencia DVD-t hozzunk össze, nem bennem merült fel: a lemez végső programozását készítő cég munkatársai mondták ki először. Rengeteg munka van a végeredményben, mindenki presztízsfeladatként élte meg a közös erőfeszítéseket. Csak olyan emberekkel dolgoztam – azon túl, hogy igazi profikról van szó –, akik lelkesedéssel tették a dolgukat. Valóságos megszállottnak kell lenni ahhoz, hogy a hangmérnök hetekig játsszon az 5.1-es hang keverésével, vagy hogy a programozó három hónapig kódolja a keretprogramot.

PC Guru: Mindent magad ellenőriztél?

Ákos: Minden fázisnál ott voltam, nemcsak mint producer, hanem mint érdeklődő is. A saját produkciómon keresztül közelítek minden új médiumhoz, így az érdeklődés legalább annyira ott tartott, mint a kötelesség – a kettőt nehéz lenne elválasztani egymástól.

PC Guru: Már eltelt néhány hónap. Milyen visszhangjai voltak a kiadványnak?

Ákos: Nagyon meglepő, hogy csak pozitív – és sok rendkívül pozitív – visszajelzést kaptam. A munkám megítélése mindig nagyon vegyes: határozott irányú produkciót viszek, ezért éles reakciókat kapok. Vagy nagyon szeretik az emberek a zenémet, vagy nagyon elutasítják. Így a DVD kapcsán is ezt vártam. Úgy tűnik, hogy ezen az anyagon igencsak nehéz fogást találni. A munka előtt átböngésztük az összes itthon fellelhető DVD-t, megnéztük, hogy milyen technikai megoldásokat és ötleteket vonultatnak fel, majd azt mondtuk, hogy ezeknél mindenben jobbat akarunk csinálni. Szerintem sikerült. Például a legtöbb DVD-n nemigen használják az alternatív kameraállás opciót, s ha igen, akkor csak két-három alkalom erejéig. A Hűség-DVD-n hét dalban van meg ugyanez a lehetőség, és akár klipet vagy korábbi koncertfelvételt is nézhetsz szinkronban a mostani koncerthanggal! Akik nagyon szeretnek kötözködni, akik nagyon nem szeretik a munkámat, azok sem tudtak eddig belekötni.

PC Guru: A PC Gurunál is osztatlan sikere volt… Fogsz a közeljövőben hasonló kiadványt készíteni?

Ákos: Isten ments! Hihetetlen meló van benne, el is fáradtunk, eléggé feltettük a lécet magunknak. Kihozhatnék most egy olyasfajta anyagot, mint amilyen az 1999-ben megjelent retrospektív klipgyűjteményem volt. Az addig megjelent 17 szólóklipem mellé vehetném az öt újat, esetleg az Ikon 1998-as koncertfilmjét… de mostanában eleget turkáltam az archívumban. Inkább valamelyik következő koncertemet venném fel, de az nem holnap lesz.

PC Guru: Ha DVD nem is, a verslemez készül…

Ákos: Igen, november közepére várható, az írásaimat Kaszás Attila színész barátommal fogjuk előadni. Aláfestő, átvezető zenének nagyzenekari- és kórusdarabokat írtam, ezeket a Rádióban vettük fel – két napig a vonósokat, egy napig a gregoriánt. Izgalmas játék volt. A CD-változaton természetesen lesz multimédiás rész is, a csomagolás is különlegesen szépnek ígérkezik. Persze nem tudom még, hogy a verslemez kapcsán a sok ötletből mi valósulhat meg.

PC Guru: A DVD kapcsán szembekerültél a számítógépes kalózkodással?

Ákos: Eddig nem volt ezzel gond. De nem zavar különösebben: aki egy CD-re átírt, sokkal rosszabb minőségű, csonka anyagot akar, az csak csinálja magának a bóvlit.

PC Guru: Az MP3 esetében már más a helyzet – szerinted tűrni, támogatni, vagy tiltani kell?

Ákos: Az utóbbi négy évben minden Ákos-CD-n volt multimédiás rész. Minden lemezre felrakjuk az album anyagát MP3-ban is. Szerintem rajtam kívül nincs még egy őrült, aki egyetlen hivatalos CD-kiadványára négyalbumnyi zenét tett fel MP3-formátumban. A Call My Name című, 1999 őszén megjelent lemezről van szó, amelyen az aktuális szerzeményeken kívül az előző évi I. D. S. című angol anyag dalai is szerepeltek, valamint egy kiadatlan koncertfelvételekből és -nyitányokból álló „virtuális album", plusz a Vígszínház '95-ös Bertolt Brecht-előadásához írt színházi zeném, amely korábban semmilyen más formában nem volt elérhető. Emellett tartalmazott nyolc (!) klipet, 200 fényképet, képes biográfiát és diszkográfiát. Az MP3-tól tehát nem riadok vissza, ha jó célokra használják. Azzal nincs semmi bajom, ha valaki lemásolja a CD-ről, és hallgatja az MP3-lejátszójában, esetleg letölti a netről, meghallgatja, majd ha tetszik neki, megveszi a lemezt. Azzal nem értek egyet, ha valaki az albumvásárlás alternatívájaként MP3-azik. Már csak azért sem, mert bevételek nélkül nem lehet produkciót csinálni, klipet forgatni stb. Másrészt a zenében éppen az a jó, hogy birtokolni lehet, személyes viszonyt lehet kialakítani vele. Én például szeretem, ha tapizhatom a borítót, böngészhetem a dalszövegeket, az illusztrációkat: ha kapcsolatba kerülhetek azzal, amit hallgatok. Az MP3 nem a tiéd, nem látod, nem tudod megfogni, nincs se íze, se bűze. Hogy gyatrán szól, azt ne firtassuk – már van olyan, amelyeik jól szól, de az pont CD tömörítésű. Jómagam egyetlenegyszer töltöttem le MP3-at a netről, akkor is csak azt akartam meghallgatni, hogy Enrique Iglesias milyen iszonyat hamisan énekelt a prágai „koncertjén". Zenehallgatásra nem alkalmas a dolog.

PC Guru: Akkor ezek szerint a peer-to-peer rendszereket (Napster, Kazaa) is ellenzed?

Ákos: Nem ellenzek én semmit, hiába is tenném. A Napsteren az egész eddigi életművem fenn van – persze illegálisan –, de az eladásokban igazi visszaesést nem tapasztaltam, maximum annyit, amennyit a piac minden szereplője. Az MP3 ellenszere, hogy jó anyagot kell készíteni, amelyet a közönség meg akar

venni, amelyet birtokolni, böngészni akar.

PC Guru: A szerzői jogot védő magyar szervezet, az Artisjus fellépett már az MP3 ellen?

Ákos: Lehet, hogy igen, sőt, valószínű, de nem sok eredménnyel. Én még MP3 után nem kaptam jogdíjat, az biztos! Ők a könnyen támadható felületekre mozdulnak rá, pl. a nyilvános zeneszolgáltatás után járó jogdíjak beszedése stb. Az igazán nehéz feladatokkal még a multinacionális lemezcégek se tudnak megbirkózni.

PC Guru: Haladjunk könnyedebb témák felé. A honlapod nagyon igényes…

Ákos: Mondom, hogy ne igényesezz, mert itt fojtlak meg…

PC Guru: Bocs'. Szóval a honlapod nem igénytelen… A mostani formája véglegesnek tekinthető?

Ákos: Dehogyis. Minden lemezzel új arculatot akarok adni neki a tartalom megtartása mellett. És persze mindenképpen meg szeretném őrizni a jól működő szolgáltatásokat, pl. a klub.akos.hu-t, ahol vásárlási lehetőséget is kínálunk, vagy a vendégkönyvet, ahol már egész nagy társaság jött össze. Hetente 35-40 000 találatot számlál a honlap, ez elég sok ahhoz képest, hogy csak egy dologgal foglalkozik, szóval nem éppen portál-site...

PC Guru: Sokszor hangoztattad, hogy nem szereted a virtuális kultúrát, mert az e-mail és a többi hasonló kommunikációs forma elidegenít. Ugyanakkor tűnik valami. A vendégkönyvbe irogatók pedig összejárnak a valóságban is: együtt mennek moziba, színházba, és ilyen értelemben a virtuális őrület teljesen valóságos találkozások eszköze lett. Az viszont a Net negatív hozománya, hogy az emberek – különösen azok, akik először találkoznak ezzel a kultúrával – élvezik a virtuális létezés arctalanságát, súlytalanságát. Élvezik, hogy nem kell a véleményük mögé állniuk, hogy anyázhatnak össze-vissza, nem vonja őket kérdőre senki. Nyilván senki sem szeretné, hogy a kommunikációnak ez a rendkívül silány szintje állandósuljon. A Neten ez sokáig általánosnak tűnt, de most, hogy nem annyira új már a dolog, úgy látom, kezd megváltozni a helyzet. Persze most is találhatsz anyázós fórumokat: az Indexen például három-négy suttyó éppen most zilálta szét az Ákos-topicot. A jó hír az, hogy erre válaszul a társaság felpakolt, és testületileg átvonult egy másik fórumba, ahol a topic gazdája moderálja az offoló jópofákat.

PC Guru: Ha már a virtuális őrületnél tartunk: a PC Guru olvasóit bizonyára érdekelné, hogy melyek a kedvenc játékaid.

Ákos: Szörnyű, de a számítógépes játék nagy szenvedélyem: fanatikus FPS-primitív vagyok… A világépítés, a stratégia nem fekszik nekem – az egész életem ilyen, folyton építek, folyton a részletekre figyelek. Ezért ha leülök a gép elé, nem agyalós játékra vágyom. A Quake-sorozatot nagyon komálom, most vettem meg a Team Arenát, valami elképesztően jó. Sajnos, nincs rá elég időm – ha felmegyek a netre, 12 éves gyerekek elseggelnek, mert ezer trükköt tudnak, amiről én még csak nem is hallottam. Aztán szerettem a Half-Life-ot is, és legutóbb a Max Payne tetszett nagyon. De nagyon kevés az időm. A régi, gagyi játékokat, a Pac Mant meg az Invaderst fél perc alatt megértetted – a mostani játékokat napokig kell tanulni, az FPS-ek is egyre bonyolultabbak. Emiatt általában a program feléig-harmadáig rendesen játszom, aztán letöltöm a cheat-kódokat valahonnan... De így is rengeteg időbe kerül a játék.

ÁKOS: HŰSÉG DVD

„Rengeteg DVD-re tesznek lineáris anyagot kihasználatlanul hagyva ennek az új médiumnak a lehetőségeit." – mondta Ákos az interjú előtt. Nem meglepő, hogy nyáron megjelent DVD-je homlokegyenest más felfogásban készült. Mivel ez az első olyan magyar tartalommal megtöltött lemez, amelyik a DVD-9-es szabványt használja, a vásárló elképesztő mennyiségű (9 gigabyte) felfedeznivalót kap a pénzéért.

A kiadvány gerince a tavaly decemberben, az SAP csarnokban adott koncert, ahol a Hűség album számai mellett régi dalok is felcsendültek. A készítők már akkor tudták, hogy DVD fog készülni az eseményről, így ehhez tudták hangolni a felvételeket. A 48 digitális csatornán, 24 biten rögzített hanganyag a hagyományos sztereó mellett 5.1-es térhatású Dolby Digital formátumban is megtalálható a lemezen, egy harmadik hangsávban pedig Ákos és két zenekari tag sztorizgatását, kommentárjait hallgathatjuk (újabb úttörő mozzanat: ez az első magyar nyelvű kommentárral ellátott DVD). Bár a legtöbb DVD-eszköz le tudja keverni az 5.1-es hangot sztereóba, Ákosék külön keverték az egyes hangsávokat, hogy mindegyik hangzás optimálisan szóljon.

A fül mellett a szem is megkapja a magáét: az alternatív képsávon hét dalhoz találunk klipeket és régebbi (akár 1994-es) koncertfelvételeket, így ezeket is megnézhetjük a koncert hangjával, és elcsodálkozhatunk, hogy a szájszinkron mennyire korrekten a helyén van. Az 1999-es Ismerj fel! óta készült három magyar (Hűség, Keresem az utam, Mindenki táncol) és két angol nyelvű (Stranger, Damned) videoklip is felkerült a lemezre, a feliratozási lehetőségnek köszönhetően pedig bárki megpróbálkozhat egy kis házi karaokéval. Aranyos kis extra az a rövidfilm, amely a koncert látvány- és világítástechnikájába, számítógépes színpadi modellezésébe enged betekintést, a csaknem 300 képből álló fotóalbumban pedig egész friss anyagokat, 2001. április 30-án készült koncertfotókat is megcsodálhatunk.

Döbbenetes mennyiségű munka van tehát a kiadvány mögött, Ákos és munkatársai 4 hétig keverték a sztereó, 6 hétig az 5.1-es hangot, a képvágás újabb 6 hétig, a programozás pedig 3 hónapig tartott. A végeredmény egy elképesztően jól szóló, nagyon sokáig böngészhető lemez, a minőségi DVD iskolapéldája. Nagyítóval sem lehetne rajta hibát találni.

rom éves. Ha bejön a stúdióba, azonnal kikapcsolom a gépet. Úgy gondolom, hogy a modern film, a „korszerű" rockzene és a játékok olyan erőszakosságot, olyan gonoszságot árasztanak magukból, hogy a világra felkészült embernek kell lennie annak, aki ezeket jól fel akarja dolgozni magában. A világ torzulásában ezek a szórakozási formák is nagy szerepet játszanak, mert már nem tudjuk feldolgozni ezt a rengeteg negatív hatást, ami ránk zúdul. Például ott vannak azok a jelek, amelyekkel a Diablo vagy akár a Quake 3 operál – aki nem tudja ezeknek a jelentését, talán meg sem érti, hogy miről van szó, de attól még a jelképek hatnak rá is. Ezeket nem lehet csak díszletként kezelni, és csak az tudja jól feldolgozni mindezt, aki tájékozott, vagy – urambocsá' – művelt.

PC Guru: Dalszövegeidből tudjuk, hogy filmek és könyvek is inspiráltak téged. Játékok még nem ihlettek meg?

Ákos: Nevetni fogsz, de amikor a Quake 3 demóját megláttam, eszembe jutott, hogy felhívom az idGamest, hogy készíthetnék-e valahogy a játékból egy klipet… A Quake-nek nagyon sajátos világa van, halálra tudod konfigolni, meg tudod alkotni a saját egyéni figurádat, főleg amióta különböző skinek vannak. Szóval, ha játékról írnék dalt, akkor az egész biztosan a Quake-ről szólna, mondjuk az lenne a címe, hogy „Már megint miért lőttél hátba a raksival, te állat?" Erről simán lehetne írni akár egy fél nagylemezt…

Stöki

stoki@vogel.hu

KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMA

PC GURU TÁBOR 2001

Az idei PC Guru tábort támogatók közül sajnálatos módon lemaradt néhány cég. Ez úton szeretnénk elnézést kérni tőlük, s egyben megköszönni a közreműködésüket a tábor szervezésében:

3com Hungary Kft.
Microsoft
Senorg Hungary Kft.
EarthQuake szervezőség

CIVILIZATION III

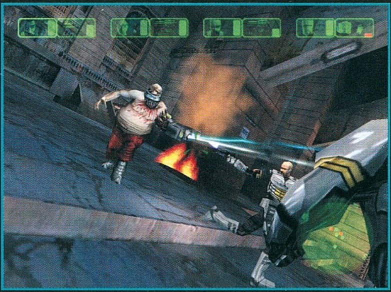
E sorok írása közben is folynak a tárgyalások a Sid Meier új játékának, a Civilization III-nak exkluzív teszteléséről. Reményeink szerint a következő PC Guruban megtudhatjátok, hogy a harmadik rész méltó folytatása-e a nagy elődöknek, avagy csak újabb rókabőr.

PATRICIAN 2

A Strategy First kereskedős-városépítő stratégiája is folytatást kapott. Ráadásul nem is akármilyent, az előzetesek szerint ez a játék a hónap meglepetése is lehet. A programban egy gazdag arisztokratát személyesítünk meg, akinek az a feladata, hogy a kereskedelem segítségével a város leggazdagabb embere legyen. Ehhez azonban meg kell küzdenie a versenytársakkal, a tengereken garázdálkodó vérszomjas kalózokkal, sőt még a természeti elemekkel is.

PROJECT EDEN

Az Eidos néhány hetes csúszással dobta piacra a Projet Edent. A novemberi PC Guruban ezt a játékot vesszük nagyító alá, s minden esélye megvan arra, hogy lépéről-lépésre végigjátszást közöljünk róla.



EVIL TWIN

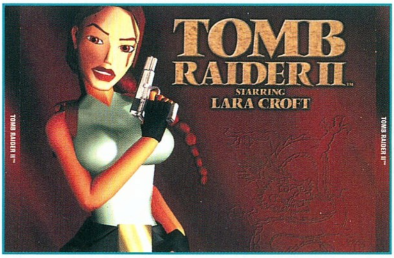
A Ubi Soft ígéretes platformjátéka, az Evil Twin is elkészült végre. Ez a stílus meglehetősen ritkán kap helyet a PC Guruban, de úgy gondoltuk, hogy ezzel a programmal kivételt teszünk, s komolyabb tesztelésnek vetjük alá.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN

TOMB RAIDER 2: THE DAGGER OF XIAN
Gépigény
Pentium 90, 16 MB RAM, 1 MB winchester, 3D kártya (nem kötelező)

Közvetlenül lapzárta előtt érkezett meg a szerződés a novemberi teljes játékra, amelyik a Tomb Raider 2: The Dagger of Xian lesz. Úgy gondoljuk, Lara Croftot senkinek sem kell bemutatni, a sorozat második része sokak szerint az egyik legjobb TPS (third person shooter). 18 hatalmas szintet kell bebarangolnunk annak érdekében, hogy megleljük Xian legendás tőrét. A lövöldözés mellett rengeteg ügyességi részt kell megoldanunk, s nem maradtak ki a Tomb Raider sorozatra jellemző rejtvények sem.

Nem feledkeztünk meg a Heroes rajongókról sem, de sajnos a 3DO még mindig nem küldte vissza a szerződésünket, ezért az Armageddon's Blade átcsúszik jövőre. Természetesen nem ez lesz a „karácsonyi" nagy meglepetés, arra az időszakra olyan játékot szeretnénk feltenni a PC Gurura, mely láttán még a legszőrösszívűbb kritikus is elégedetten csettint . További részleteket a PC Guru következő számából tudhattok meg.



A KÖVETKEZŐ PC GURU 2001. NOVEMBER 23-ÁN JELENIK MEG.

solja a CD-ről, és hallgatja az MP3-lejátszójában, esetleg letölti a netről, meghallgatja, majd ha tetszik neki, megveszi a lemezt. Azzal nem értek egyet, ha valaki az albumvásárlás alternatívájaként MP3-azik. Már csak azért sem,

ÚJ!
magyar fejlesztésű taktikai-stratégiai játék
Magyar nyelven
magyar nyelvű kézikönyvvel
- teljes 360°-ban forgatható és zoomolható pályák nagy részletességű grafikával
- több, mint 6000 poénos beszólás
- 22 küldetés nagy kihívást és remek hangulatot nyújtó pályákkal a hardcore játékosoknak
-10 multiplayer pálya és változatos harcmódok (capture-the-flag, deathmatch, domination, countdown)
- realisztikusan mozgó egységek
- változatos tereptípusok (erdős, dzsungeles, sivatagos, havas, sziklás) és időjárási viszonyok
- 26 harci jármű
- egységeink a harcok során fejlődnek, tapasztalati pontokat gyűjtenek és továbbvihetőek a későbbi pályákra
A STRATÉGIA
melyre mindig is vágytál!
S.W.I.N.E.
www.swine-online.com
www.stormregion.com
www.fishtankgames.com
www.gamespy.com
"... ízig, vérig profi valós idejű stratégia, olyan amilyennel eddig még nem találkozhattunk a PC-s játékok történelmében."
"...a S.W.I.N.E. egy igazi élvonalbeli stratégiai játék, mely minden tekintetben megállja a helyét a nagyokkal szemben."
PC-GURU 2001/10
"A grafika remekül illeszkedik a poénos, de ugyanakkor rendkívül komoly stratégiai játék mivoltához."
GAMESTAR 2001/10
"...A kellemes stratégia/taktikai rész ilyen párosítása a tényleg remek grafikával megelőlegezi a program sikerét."
PC.GAMES 2001/10
fishtank
POWERED BY: gamespy
Fejlesztő:
stormregion
Kiadó:
CHANNEL 42
Forgalmazó:
automex.hu MULTIMÉDIA
Automex Kft.
1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Bp., Pf. 185, Tel.: 461-5767
Web: www.automex.hu, E-mail: info@automex.hu

Indul Magyarország legnagyobb on-line szerverparkja a
GAMEBOX.HU -n,
folyamatosan bővülő kínálattal!
PREMIER:
Unreal
TOURNAMENT
HAMAROSAN:
Legends of Might and Magic
Bajnokságok,
nyereményakciók!
Bővebb részletek:
Rally
Trophy
Hírek, újdonságok, érdekességek, letöltések és on-line bolt!
KORRIDOR
GAMEBOX
DYNAMIC
SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY